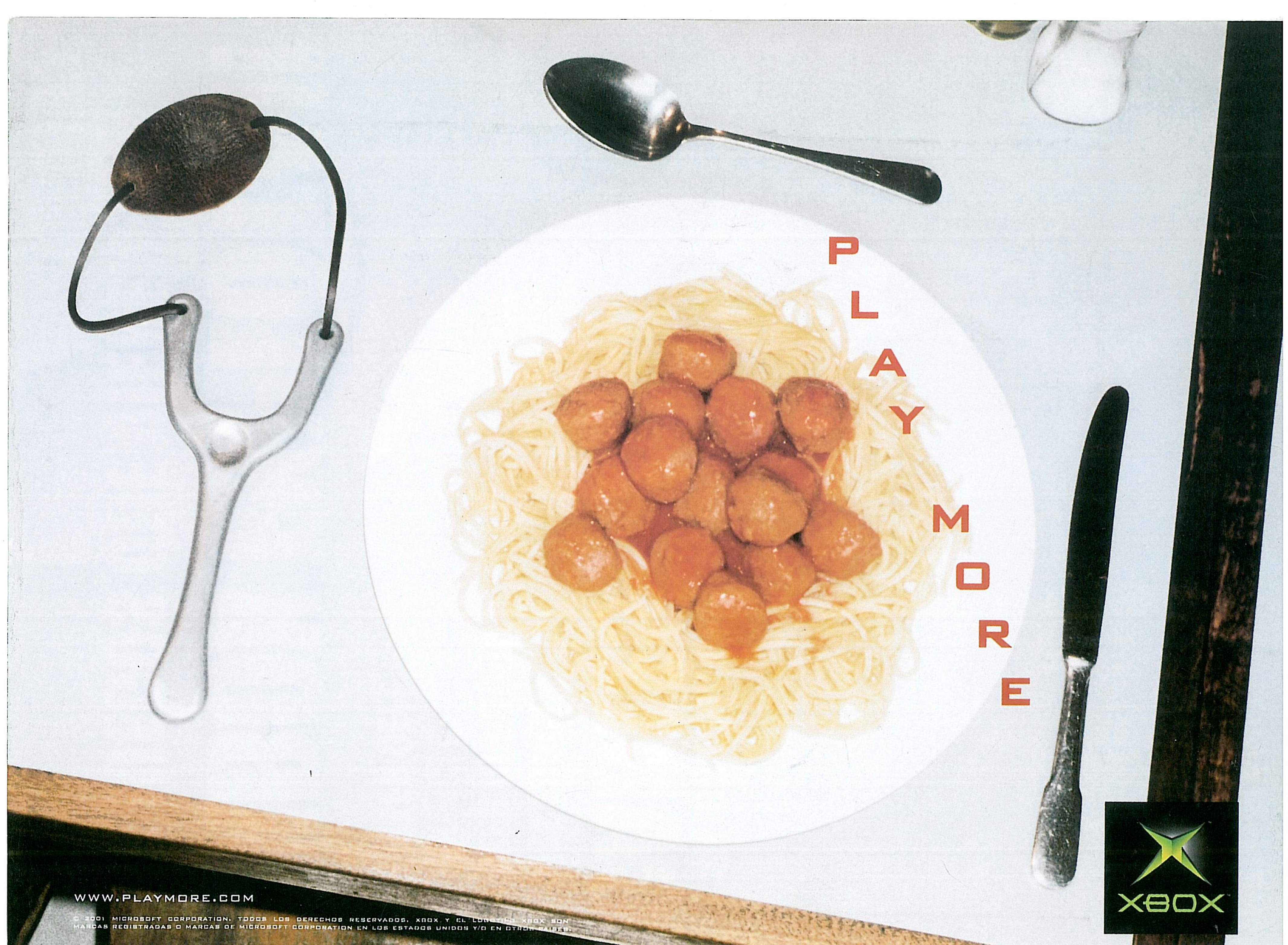


¡TE REGALAMOS LA GUÍA MÁS COMPLETA PARA HALO!!
Julio/Agosto 2002 - Nº 4 - 5 euros
XB
MAGAZINE
Revista XBOX Independiente
LA MEJOR GUÍA DE
CABLES
BRUTE FORCE
PANZER DRAGOON
BLINX
SPLINTER CELL
¡¡XBOX EXPLOTA!!
LOS JUEGOS QUE VIENEN
mkm
PUBLICACIONES
00004
8 424094 003570


PLAY MORE
WWW.PLAYMORE.COM
© 2001 MICROSOFT CORPORATION. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. XBOX Y EL LOGOTIPO XBOX SON MARCAS REGISTRADAS O MARCAS DE MICROSOFT CORPORATION EN LOS ESTADOS UNIDOS Y/O EN OTROS PAÍSES.
XBOX

Nº 4 . Época I

Editor
Juan Manuel Sáez (juanmsaez@mkm-pi.com)

Director editorial
Chema Antón (canton@mkm-pi.com)

Director técnico
Gustavo Maeso (gmaeso@mkm-pi.com)

Consejo de redacción
Manuel Navarro (mnavarro@mkm-pi.com),
J. Mariano Ferrera (mferrera@mkm-pi.com),
Karima Bakkali (kbakkali@mkm-pi.com)

Redactores y colaboradores
Mayra Martínez, Patricia Sáez,
Juan Carlos Escribano

Fotógrafos: E. Fidalgo, S. Cogolludo

Ilustración de portada: Paco Limón
Diseño y Maquetación: MARRO Estudio
(marro@mkm-pi.com) Tel: 91 373 45 76
WebMaster: Vía Net Works España

REDACCIÓN
Avda. Del Generalísimo, 14 – 2º B
28660 Boadilla del Monte
Madrid
Tel.: 91 632 38 27 / 91 633 39 53
Fax.: 91 633 25 64
e-mail: xbm@mkm-pi.com

PUBLICIDAD
Karima Bakkali
e-mail: kbakkali@mkm-pi.com
Tel.: 91 632 44 45

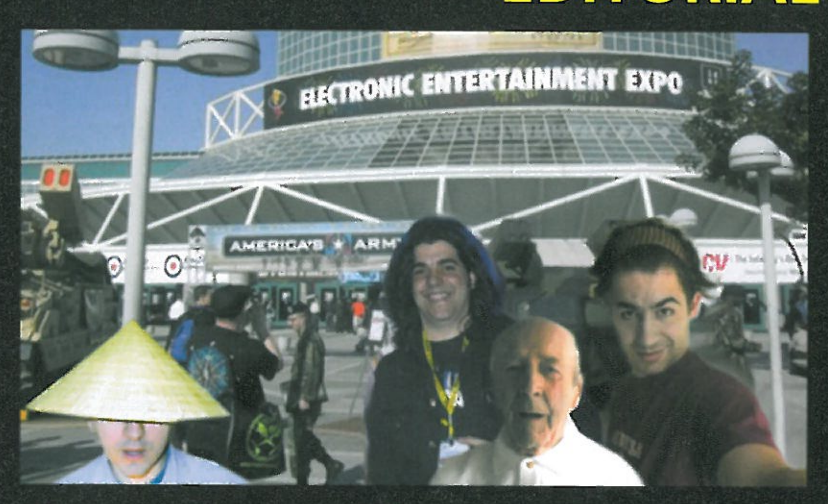
SUSCRIPCIONES
Ignacio Sáez
Tel.: 91 632 38 27
Fax: 91 633 25 64
e-mail: suscripciones@mkm-pi.com
Precio de este ejemplar: 5 euros



EDITA:
Publicaciones
Informáticas MKM

Impresión: Gráficas Monterreina
Distribución: Dispaña

Revista de videojuegos
Depósito legal: M-11094-2002



Con la bañera llena

Un mes, y van cuatro, acudimos a nuestra cita con vosotros para contaros todo lo que ocurre alrededor del universo Xbox y este mes, creednos, son muchas y muy variadas. Hace dos números de XB Magazine abríamos con la sorprendente noticia de la rebaja en el precio de Xbox, una rebaja que hubiese llegado con el tiempo, pero que se adelantaba de forma precipitada para combatir las reducidas ventas que Xbox ha cosechado en Europa. Tras esta importante decisión se abría un debate, que aún dura, sobre el verdadero futuro de Xbox, y no son pocas las voces que se han escuchado vaticinando el final de este imposible sueño en el mundo de los videojuegos. Nosotros no vamos a lanzar las campanas al vuelo ni a justificar el lento índice de ventas que, en estos primeros meses, ha cosechado nuestra amada consola, pero este mes hemos tenido ocasión de ver muchas pruebas que nos confirman el brillante futuro de Xbox. Estas pruebas las encontramos en el E3, la mayor feria de videojuegos del planeta. Cientos de ellas tenían nombre de videojuego pero la evidencia más importante tenía un nombre que debéis grabar en vuestra memoria desde ya mismo: "Xbox Live"

Para que sintáis el entusiasmo que sentimos nosotros y estéis seguros de que la videoconsola más potente del mercado será también la de más larga vida os queremos ofrecer varios documentos que seguro que devoráis. Uno de ellos es una recopilación de los títulos más impresionantes que tuvimos ocasión de ver en el E3, destacando el magnífico Brute Force de Microsoft, al que todo el mundo tilda ya de "el nuevo Halo". El segundo plato fuerte es la entrevista con James Allard, con quien tuvimos ocasión de charlar en Los Ángeles, una entrevista que no tiene desperdicio y con la que el jefazo máximo de Xbox desvela todas nuestras dudas sobre el futuro.



Vinimos del E3 de Los Ángeles con la maleta a rebosar de información acerca de los nuevos juegos que vendrán para nuestra querida consola, y son muchísimos. Más de los que nosotros mismos esperábamos y algunos van a romper los moldes de todo lo que hemos jugado hasta el momento... Desde Brute Force, el llamado "Nuevo HALO" a Blinx, pasando por joyas como Vexx, Panzer Dragoon Orta, Splinter Cell o un innovador BG&E o un brutal Steel Batallion... nos esperan muchas cosas, muchos juegos, muchas horas de diversión.

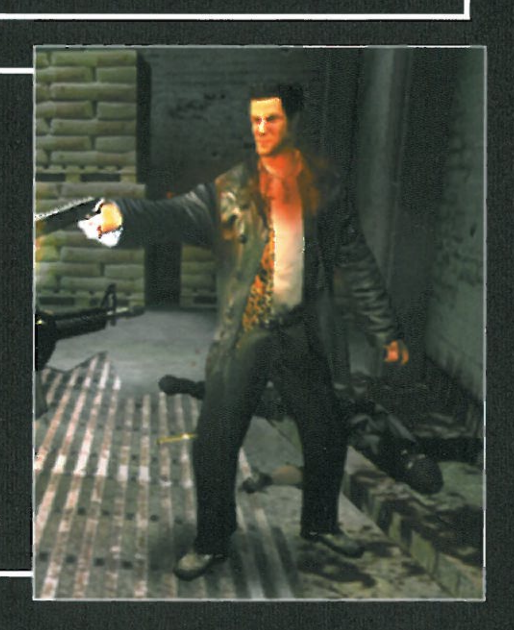
Pag. 14

¡¡XBOX EXPLOTA!!

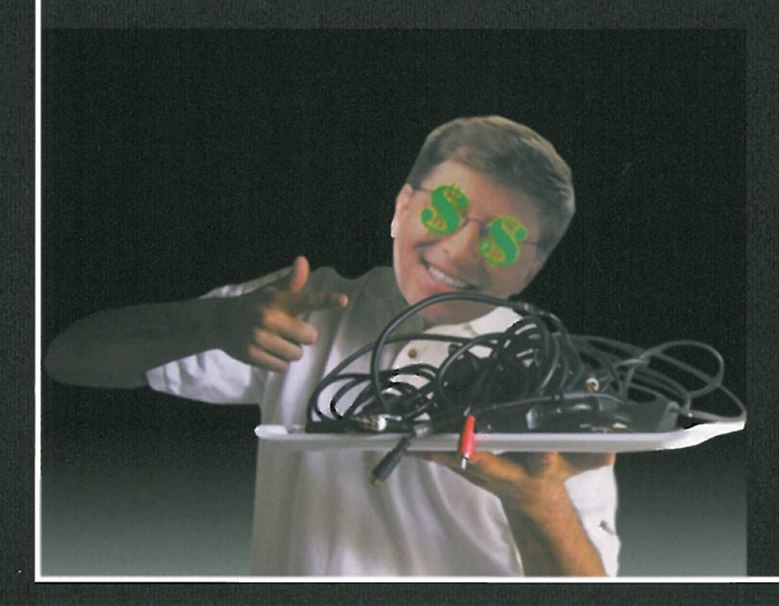
Guía MAX PAYNE

Como os prometimos el mes pasado, aquí el capítulo final de la guía de Max Payne. Si ya has conseguido superar las dos primeras partes de este juego excepcional, ahora viene lo mejor. Aquí va el capítulo definitivo. Pasa si te atreves...

Pag. 84



¡Echame un cable!



A quién no se le ha pasado por la mente que, con todas las posibilidades de imagen de alta definición, sonido Dolby Digital 5.1 y todo lo que nos han metido por los ojos los promotores de la caja negra de la X, deban existir varios cientos de miles de cables con conectores negros, verdes, blancos, amarillos, RGB, euroconectores, de fibra óptica, RF... ¡exactamente! Un verdadero cacao de esos de los que no puedes salir si no es gracias a una maravillosa guía como la que aquí se te ofrece. Con todo lujo de detalles, con los precios recomendados, con las marcas y las fotos para que los reconozcas y puedas decir al dependiente de la tienda: "Ese no, el de al lado, no el de abajo, hombre, por Dios!".

Pag. 48

LOS JUEGOS QUE VIENEN

PREVIEWS

REVIEWS

El E3 se llenó de Xbox





Hace un par de semanas que deshicimos las maletas y aún tenemos en la retina las maravillas que pudimos observar en el E3 2002, la última edición de la mayor feria de videojuegos del planeta, celebrada en Los Ángeles entre el 22 y el 24 de Mayo. De los juegos que se presentaron para nuestra consola os damos buena cuenta en el "Work in Progress" especial que incluimos este mes, pero es que todo usuario de Xbox debe estar muy contento con los resultados y sorpresas de este año. El E3 se rindió a la potencia, las prestaciones y el increíble futuro de esta plataforma. La gran "X" verde se encontraba en casi todos los stands de la feria y brillaba en las presentaciones de la gran mayoría de los principales títulos de este año. Las buenas noticias para la comunidad Xbox llegaba el día 21 por la mañana, cuando Microsoft organizó un desayuno con la prensa para dar comienzo al festival y contar sus planes más importantes para el siguiente curso. Muchas cosas se dijeron en ese desayuno (ventas, cifras, previsiones, gastos, etc.) pero lo más importante fue el anuncio de la sólida política de Xbox para abordar el inmediato juego online. James Allard fue el encargado de presentar el llamado "Xbox Live", algo que será una realidad en un par de meses en Estados Unidos y que llegará antes de finales de año al viejo continente. "Xbox Live" es una plataforma muy avanzada que permitirá la experiencia online de forma óptima, también es una red de servidores de Microsoft dando cobertura en todo el mundo y, lo más importante, también se trata e una política de acuerdos con los principales proveedores de servicios de Internet en cada país. Xbox Live ya funciona y será una realidad para cada uno de nosotros en muy pocos meses.

El stand de Xbox, en el South Hall de Los Ángeles Convention Center, rebosaba de aficionados inquietos. En un lugar predominante del stand se podía leer un enorme letrero con el logo de "Xbox Live", donde se podían probar más de 30 títulos que se jugarán por Internet. Un lujo de experiencia, ¿o no?

Pero el E3, aunque parezca que no, fue algo más que la primera propuesta seria de soporte online de una videoconsola. El E3 fue Brute Force, Panzer Dragoon, Blinx, DOA Xtreme Beach Volleyball, Splinter Cell, Tork y una centena de proyectos de casi todas las editoras presentes en la feria. Crece el número de juegos, su enorme calidad y la gran variedad de productos para todo tipo de públicos. Una plataforma que cada vez tiene más futuro y que cada vez cuenta con más apoyos.

Bueno, y el E3 también fueron las fiestas espectaculares de las diferentes compañías, las preciosas azafatas de cada stand, los regalos, las competiciones, Sunset Boolevard, La playa de Santa Mónica y un hotel de mala muerte en un suburbio de Hollywood.



... y ellas estaban allí

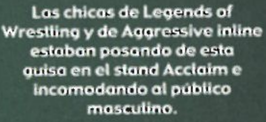




Gustavo, el reportero más dicharachero de Barrio XB intenta hacerle una preview a la chica de Midway.







Las chicas de Legends of Wrestling y de Aggressive inline estaban posando de esta guisa en el stand Acclaim e incomodando al público masculino.





De esta chica... sobran las palabras... el juego es de lucha libre, el famoso UFC Tapout y la chica tenia actitudes para aplastarte sin usar las manos...



Esta chica es lo más bonito del E3 y además se parece a una exnovia mía...ah es de Eidos.

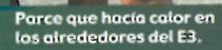


La chicas de DOA3 pero en carne y hueso y un cargamento de morbo multiplicado por millll.



Esta pedazo de muchacha no era de ningún stand de Xbox, pero nosotros la sacamos. ¿qué pasa?





Parce que hacía calor en los alrededores del E3.



El Stand es de una compañía nueva que empieza y utiliza cualquier medio como reclamo publicitario. Nosotros haciendo alarde de nuestra ética periodística la publicamos tal cual.

Rebajas veraniegas

Microsoft ha dado comienzo a su campaña veraniega de promoción y lo hace rebajando muchos de sus títulos más representativos. Así, desde el día 1 de junio de 2002 el nuevo precio de europeo de Dead or Alive 3, Project Gotham Racing, Azurik, Nightcaster y NBA Inside Drive 2002 se rebaja hasta los 59.99 euros (£39.99). "Para alegrarles el verano a los jugadores y a los distribuidores, hemos establecido precios especiales para estos juegos de primera línea", asegura Sandy Duncan, Vicepresidente de Xbox Europa. "Estos títulos han funcionado muy bien; todos han estado entre los diez juegos más vendidos en las listas de ventas de Xbox. También ha sido abrumadora la acogida que la crítica les ha brindado, lo cual demuestra que tanto la industria como los consumidores aprecian Xbox y su gama de juegos".

"Al reducir el precio de la consola, hemos proporcionado un valor añadido a miles de consumidores", afirma Duncan "Ahora que las ventas de Xbox han superado las 500.000 unidades vendidas en Europa, queremos mantener este éxito con los nuevos precios para Dead or Alive 3, Project Gotham Racing, Azurik, Nightcaster y NBA Inside Drive 2002. Queremos garantizar la ampliación de nuestra audiencia de Xbox, ofreciendo a más jugadores un acceso a estos títulos".



¿Un cable para enchufar la XBOX tu PC?



Un rumor muy extendido entre los usuarios, los partners y algunas empresas del sector de la nuevas tecnologías afirma que Microsoft estaría planteándose la puesta a la venta de un kit especial con el que podríamos conectar la Xbox a nuestros PCs, y así extender de forma considerable nuestra experiencia de ocio. Estos rumores apuntan a la compatibilidad de los servicios de Micrsoft MSN, para ser disfrutados, gracias a nuestra Xbox, en la cómoda pantalla de un televisor. Esto aumentaría de forma espectacular las funciones de nuestra consola, permitiéndonos disfrutar de vídeos, canciones MP3, etc.

Esto, aunque sólo se trata de un rumor, parece que se ha deducido de las declaraciones de los responsables de Microsoft encargados de los planes "eHome", una teoría para el futuro de las nuevas tecnologías donde los PCs dejarían de cumplir su función actual y la conectividad con Internet y el resto de servicios online se realizaría por el medio del televisor, gracias a dispositivos como las videoconsolas. El rumor está tan extendido que ya hay lugares en Internet que le ponen fecha y precio al dispositivo: dentro de doce meses a unos 20 dólares. Aunque desde Microsoft no se ha confirmado el rumor, muchos analistas afirman que la compañía dotará a Xbox de muchas funcionalidades diferentes a los videojuegos, ya que la plataforma ha sido diseñada con la potencia necesaria para soportarlo.









CONDUCE POR DONDE TE DÉ LA GANA.



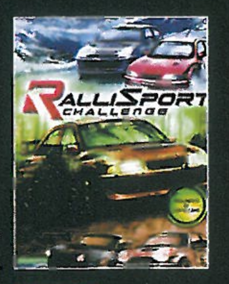
Controlar un coche a más de 240 Km/h no es difícil. Lo complicado es hacerlo sobre el barro, bajo la lluvia, sobre hielo, con otros coches pisándote los talones, esquivando gente, animales, árboles, contrarreloj, contra tus amigos, contra tus enemigos, contra ti mismo. Si no puedes con todo, no te apures, cada vez que te estrelles serás recompensado con un bonito golpe en la carrocería, así todos podrán ver lo malo que eres. Al fin y al cabo, eso es lo que pasa cuando conduces por donde te da la gana.





SÓLO EN XBOX

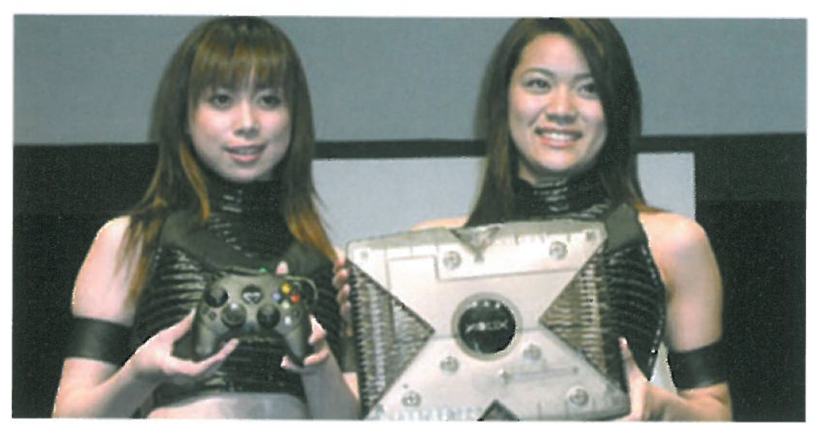
www.xbox.com/es/rallisport PLAY MORE. PLAY RALLISPORT CHALLENGE.





TOTALMENTE EN CASTELLANO

Nueva ofensiva en el frente de Japón



Microsoft ha reconocido las reducidas ventas en el mercado nipón en estos primeros meses y conoce el recelo de los aficionados japoneses con respecto a Xbox. Pero la compañía sabe de la importancia del mercado oriental en este negocio y no quiere tirar la toalla. Se ha perdido una batalla, pero no la guerra.La nueva campaña de marketing en Japón ha sido precedida de una importante rebaja en el precio de la consola y en el de los juegos, pero las propuestas más agresivas llegarán en los próximos meses. Microsoft tiene previsto distribuir un DVD exclusivo repleto de demos con cada consola que se venda en Japón en los próximos meses de julio y agosto. Entre las demos que se incluirán en este DVD se encuentra Crazy Taxi 3. Además de esta promoción, Microsoft incluirá un cupón en cada juego de Xbox que se venda en estos meses. Unos cupones con los que se participará en el concurso de 300 juegos de altavoces Pioneer. Una campaña agresiva para ganarse el duro corazoncito de los japoneses.

Pero está muy claro que los que puede mover a los japoneses a comprarse una Xbox es que sus propias compañías, las que realizan los juegos a su gusto, desarrollen títulos para esta plataforma. Y este asunto está quedando resuelto a cada día que pasa. Ya son una minoría las empresas de desarrollo japonés que no están trabajando en proyectos para Xbox. Hace unas semanas Microsoft anunció el acuerdo con 39 compañías japonesas que ya están desarrollando más de 40 nuevos títulos para Xbox. Entre ellas se encuentran Aqua System, Atlus, Capcom, Cool Net, Namco, Hudson, Banpresto, From Software, Yamasa Entertainment, Factory, Kadokawa Shoten, Cool Kids, Genki, Kotobuki System, Sammy, Taito, Tecmo, Highway Star, Bandai, Broccoli o Metro 3D Japan.

Counter Strike confirmado



Counter Strike, la increíble expansión online del juego de PC Half Life, es tal vez el juego de más éxito actualmente en su género.

Todos los ciber-cafés del mundo pueden confirmar que este es el título más de moda en las enormes partidas multijugador que se desarrollan en ellos.

Afortunadamente para todos nosotros, este es uno de los títulos confirmados para la plataforma "Xbox Live" y dentro de muy poco podremos probar la increíble experiencia de disfrutar de este juego en nuestras consolas. Sierra lanzó esta ampliación especial de Half Life a finales del año 2000 y es, de manera increíble, el título online más jugado en la actualidad. La expansión dotó al fantástico motor gráfico de Half Life un argumento especial para las partidas en red, con una historia repleta de terroristas, cientos de misiones y mapas.

El mayor éxito en Internet se pasa a Xbox Live.

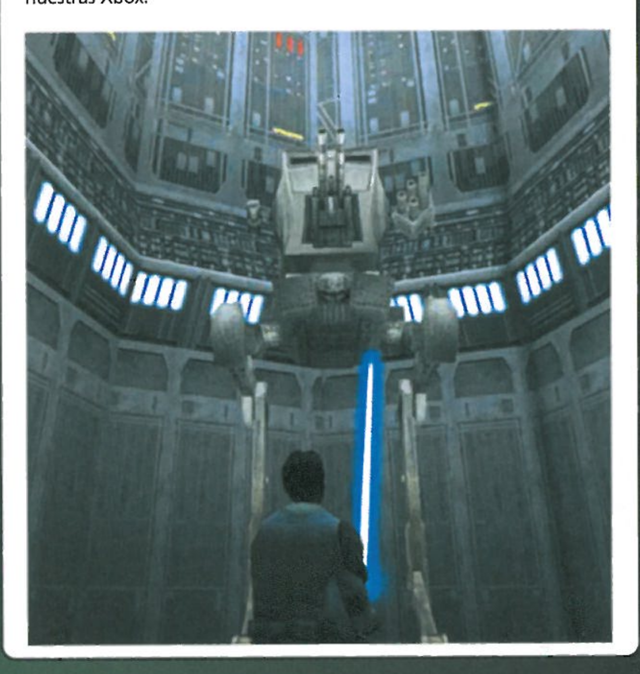
Marakuno

Los mech están de moda, sobre todo en Japón, por supuesto, y no dejan de aparecer proyectos de juegos basados en estos populares robots gigantes. Mientras estamos ansiosos por probar el simulador Steel Batallion de Capcom, nos llega la noticia de un título con la misma temática pero con diferente concepción. Murakumo es un juego de From Software que tuvimos ocasión de probar en el E3 y que nos cautivó desde un primer momento. Al contrario que el juego de Capcom, Murakumo no es un simulador sino un juego mucho más arcade, en el que manejaremos a nuestro enorme Mech en una perspectiva en tercera persona por encima de los rascacielos de una ciudad futurista. Huyendo del realismo, Murakumo tiene la estética típica de los dibujos animados donde nacieron estos mechs. Diseño anime de lujo y unos niveles de acción desenfrenada, donde tendrás que esquivar rascacielos a gran velocidad e ir derribando cientos de robots enemigos. Esperamos que esta maravilla, exclusiva de Xbox, no se quede sólo en tierras japonesas y llegue a nuestro país.

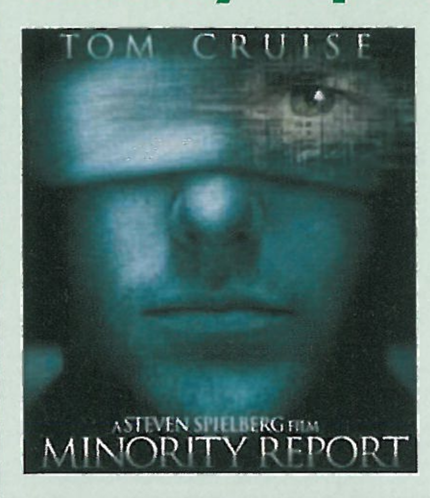


Jedi Knight II

El tremendo éxito del juego Jedi Knight II, un título de PC lanzado hace poco menos de un mes, ha llevado a los responsables de Lucas Arts a anunciar su conversión para Xbox. El juego es la secuela del clásico Jedi Knight, un título de acción excepcional donde encarnamos a un caballero Jedi en el universo Star Wars perteneciente a la trilogía clásica. Jedi Knight II es un título imprescindible para aficionados a la saga galáctica y que ahora, afortunadamente, llega a nuestras Xbox.



Minority Report



Activision ha confirmado que está desarrollando la versión oficial de la nueva película de Steven Spielberg, Minority Report. El espectacular film de ciencia-ficción está basado en una novela de Philip K. Dick, el autor de Blade Runner, y está protagonizada por Tom Cruise. El argumento de la película nos presenta un futuro no muy lejano donde los avances tecnológicos permiten a la humanidad observar el futuro. El sistema de justicia se ha transformado y con esta tecnología utilizada por el gobierno, los criminales son detenidos antes de que cometan los crímenes. Tom Cruise encarna al oficial John Anderton, miembro de un departamento de policía dedicado a detener a los futuros asesinos antes de que maten a sus víctimas. Nadie puede escapar del sistema, pero el agente Anderton descubrirá, casualmente, que su nombre aparece en los archivos de futuros asesinos. Su objetivo a partir de ahora, escapar de su destino y de la locura del sistema. El juego será un título de acción en tercera persona donde controlaremos al oficial John Anderton, manejaremos un aceptable armamento y se potenciarán los combates cuerpo a cuerpo. Seguro que se trata de un éxito cinematográfico y esperamos que su versión para Xbox esté a la altura.

¿Una partida al Tetris?

Da igual la potencia de una consola, su capacidad gráfica o su enorme catálogo de juegos de última generación. Hay un título clásico que triunfa en cualquier plataforma, el Tetris. El famoso juego de puzzles tiene un éxito arrollador en el público de cualquier edad, y ya son muchos los años que lleva entre nosotros, versión tras versión, desde aquella máquina arcade original. Pues, como no podía ser de otra manera, y para bien de todos los aficionados, el Tetris llegará también a Xbox. THQ ya ha mostrado muchas imágenes de lo que será su Tetris World para Xbox. Un juego con un gran aspecto donde los famosos bloques visitarán seis planetas diferentes y dispondrán de varios modos de juego: el modo original y algunas variaciones como el Hot-line tetris, Cascade Tetris y Fusion Tetris. Pero, sin duda, el modo más original es el que incluirá para partidas multijugador. Estas permitirán la competición entre cuatro jugadores, ya sea online u offline. Una pasada.



The Lost

Los amantes de los survival horror están de enhorabuena, pues ya tenemos noticia del desarrollo de una nueva aventura de miedo, sangre y espantoso suspense. Crave ha desvelado ya muchos detalles de The Lost, un juego decididamente macabro donde encarnaremos a una muchacha llamada Amanda que debe pasar por cientos de aventuras para rescatar a su hermana de un terrible destino. Un guión más viejo que el mundo pero con un apartado gráfico impresionante, por las imágenes que hemos podido ver, y una atmósfera cargada de magia y, sobre todo, mucha sangre. Os mostramos una de las pantallas que Crave ha hecho públicas para que juzguéis por vosotros mismos. ¡A pasar miedo!



Pasión verde

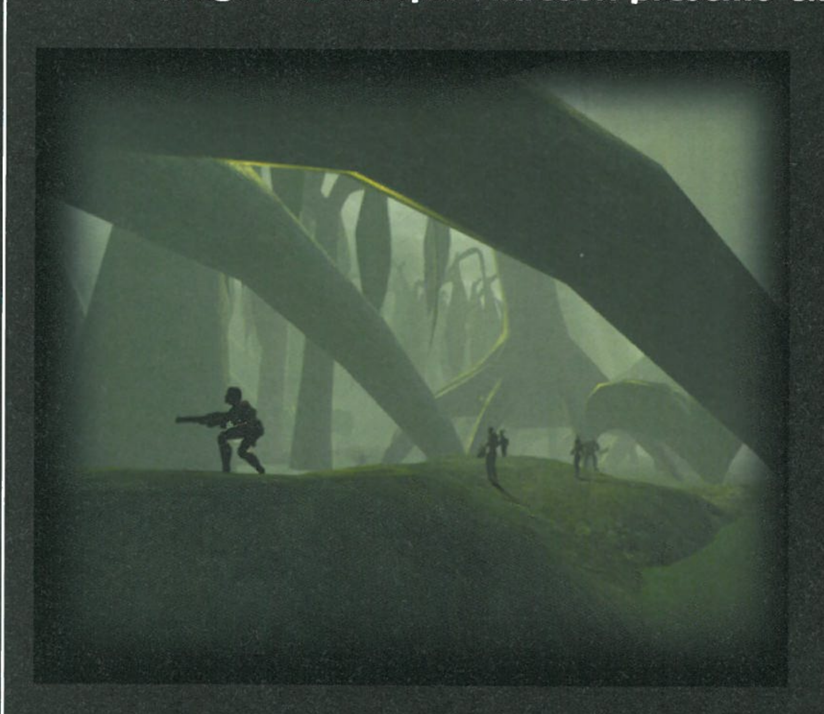


La industria del cine y los videojuegos han echado mano de los clásicos personajes de cómics del universo Marvel y están recogiendo importantes beneficios. La nueva popularidad que adquieren estos antiguos personajes es algo sorprendente y, de momento, sigue la lista de adaptaciones. Si ya pasaron por la pantalla grande la Patrulla X y Spiderman, ahora le toca el turno a dos nuevos personajes. Ya os hemos hablado de la película sobre Daredevil, Dan Defensor, que llegará a nuestros cines el año próximo protagonizada por Ben Affleck, y a nuestras Xbox con un título de Encore.

Pero el nuevo héroe de moda es Hulk, el grande y verde monstruo creado por Stan Lee y Jack Kirby allá por los años 60. La película sobre Hulk está siendo dirigida por Ang Lee y será protagonizada por Eric Bana. Cuando aparezca en nuestras salas de cine a mediados del 2003 lo hará junto con un videojuego de Xbox, que ya ha sido confirmado por Universal Interactive.

BRUTE FORCE

Tenemos que comenzar nuestra sección especial sobre títulos en desarrollo con el juego estrella que Microsoft presentó en el E3.



Era la puesta de largo de Xbox en la mayor feria de videojuegos del mundo porque, aunque estuviera ya presente el año pasado, lo hacía de espectadora al no encontrarse aún en el mercado. Y, al igual que Halo fue la gran sensación de la pasada edición, este año tenía que haber un juego a la altura del título de Bungie. Este juego es Brute Force. No en vano, las revistas especializadas estadounidenses compartían el mismo titular: "Un nuevo Halo está entre nosotros".

Y la cosa no es para menos. Nosotros tuvimos la suerte de completar, cuatro veces, la demo disponible del juego que se encontraba en el stand de Xbox, hablar con alguno de sus desarrolladores e indagar sobre todos los secretos del título estrella de Xbox para estas navidades. Brute Force ha sido desarrollado por Digital Anvi, un estudio de desarrollo que ha colaborado estrechamente con Microsoft , en la producción de juegos de PC, como Starlancer, desde 1997. En el año 2000 Digital Anvi fue adquirida por Microsoft y, como parte de sus estudios de desarrollo de juegos, comenzó a diseñar el que sería su



los escenarios y niveles del juego son tan bonitos que te dará pena devastarlos.

Brutus es el protagonista más bestia de los cuatro.

primer título para Xbox. Ahora, aquel proyecto se ha transformado en Brute Force, un juego de acción espectacular que mezcla la adicción propia del género con el combate táctico basado en comandos. Un juego en el que no manejaremos a un personaje, sino a cutro diferentes soldados.

Ataca a lo loco o despliega tácticas de combate con los cuatro soldados a tu disposición

Cuatro soldados, un solo mando de control

Lo primero que sorprende de Brute Force es, precisamente, el tener que manejar a cuatro personajes a un tiempo. Todos ellos son soldados de élite y tendrán que realizar múltiples misiones en diferentes planetas, plagados todos de diversos alienígenas hostiles. Cada personaje tiene una cualidad única y específica. Siempre que lo necesitemos podremos encarnar a la magnífica exploradora Tex, la precisa francotiradora cyborg Flint, el poderoso y experimentado mercenario Hawk o el bestia lagarto inteligente Brutus, un alienígena muy amigable que corre a cuatro patas. Los cuatro son útiles en múltiples ocasiones, trabajan perfectamente juntos y van mejorando sus habilidades y adquiriendo nuevas a medida que transcurre el juego, como si se tratase de un RPG. De hecho, estas habilidades y destrezas aumentarán a medida que utilicemos a cada uno de los cuatro soldados. Cuanto más utilicemos al francotirador para disparos certeros

Los cuatro protagonistas del juego.

desde larga distancia, mejor se irá volviendo su técnica, al igual que si potenciamos la lucha cuerpo a cuerpo en cualquiera de los otros comandos. El juego contará con seis exóticos mundos, cada uno con entornos, enemigos y estrategias diferentes a llevar a cabo. Para sobrevivir en cada uno de ellos, los jugadores tendrán que aprender cómo utilizar de la mejor manera las habilidades

Con un botón puedes cambiar de soldado y con otro dar órdenes


Es el momento de asar unos charicitos.

únicas de sus comandos. Lo más sorprendente es que se ha conseguido simplificar al máximo los controles en nuestro pad de Xbox y, sin volvernos locos, seremos capaces de saltar de uno a otro soldado con mucha facilidad, así como dar órdenes a los que no controlemos directamente para que nos sigan, nos cubran, se escondan o realicen ataques determinados. Además de nuestro indicador de salud, podremos observar la de los demás soldados que no manejemos en ese instantes y sabremos si están recibiendo un ataque o requieren de algún tipo de alimento o energía. Esta mezcla de elemntos tácticos y estratégicos, le dan al juego un toque muy especial y lo enriquecen enormemente. Todo con un período de aprendizaje muy corto, ya que te haces enseguida a los controles y a las diferentes acciones que puedes realizar.

Como en todo juego de acción que se precie el arsenal es aquí muy importante. Brute Force contará con un gran número de objetos, entre equipamiento y artilugios letales, para poder elegir. Los equipos pueden comenzar las misiones armados de Metralletas, Cañones Sónicos, Equipos de

Camuflaje, Rifles de Francotirador, Rayos Psíquicos, etc. Cada arma está diseñada para determinados enemigos y determinados entornos, y de nosotros dependerá su buena utilización y el soldado que mejor pueda aprovecharlos. Además, podremos ir descubriendo nuevas armas y formas letales de atacar a medida que avancemos en el juego.

Brute Force cuenta con unos efectos visuales y un motor gráfico sobresaliente

Apartado técnico envidiable

Las comparaciones con Halo de este Brute Force no le vienen al título de Digital Anvi por la parecida temática o el mismo género, sino que se alude a su enorme calidad. Y, aunque esta comienza con su extraordinaria jugabilidad y sus enormes posibilidades, se comprueba primeramente en el fantástico aspecto técnico que despliega el título.

Brute Force cuenta con unos efectos visuales de nueva generación que dejarán a muchos con la boca abierta. El fantástico diseño de mundos y personajes se ve potenciado por un motor de lujo y unos efectos visuales extraordinarios.

En cuanto al sonido, como no podía ser de otra manera, cuenta con tecnología Dolby Digital 5.1, para que disfrutes de la mayor experiencia de juego posible, escuchando de donde vienen los enemigos, los golpes y los disparos.

Un juego impresionante que nos ha dejado mudos de asombro y que Micrsoft va a regalarnos dentro de muy poco. Todo doblado y traducido al castellano, como ya nos tiene acostumbrados.

Colabora o machaca a tus colegas

La propia filosofía de Brute Force hacía imprescindible un modo multijugador y el resultado es algo espectacular. El primero de sus juegos es el lógico modo cooperativo, en el que un total de cuatro jugadores puede elegir a uno de los protagonistas y jugar codo con codo. Mientras uno controla a Flint y espera sobre unas rocas a disparar a lo que aparezca, otro puede atraer la atención de los enemigos como Tex, mientras Brutus y Hawk saltan sobre ellos desde sitios diferentes. Lo interesante es que los jugadores pueden abandonar el juego en cualquier momento o volver a él cuando quieran. Mientras, la CPU se encarga de manejar al personaje. Pero este no es el único modo multijugador, porque también existe un gran catalogo de opciones para partidas Deathmatch, para que no tengas ninguna piedad con tus colegas de juego.



Una especie de Tamariz alienígena me ataca.

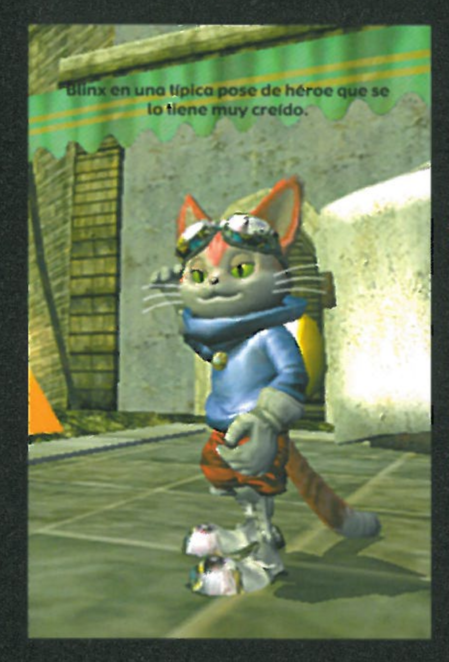
BLINX The Time Sweeper

Una de las sorpresas mejor guardadas de Microsoft para este E3 era el desarrollo de este fantástico juego para nuestra amada consola. Las cosas están mejorando, y mucho, gracias a un gran catálogo de juegos para Xbox que ya comienza a exportar el país del Sol Naciente.


El último en salir de aquí es un perro.

Los japoneses, algo reacios en un principio, comienzan a mirar muy en serio a la consola de Microsoft y hasta el mismísimo creador del mítico Sonic, Naoto Ohshima, se ha rendido ante su potencia y posibilidades. Este genio de los videojuegos, perteneciente al prestigioso "Sonic Team" y creador de "Sonic the Hedgehog" en 1991, fundó hace un par de años junto a Yoji Ishii una compañía de videojuegos independiente llamada ARTOON. Ellos son los responsables de crear el primer juego de plataformas imprescindible para todo usuario de Xbox: una maravilla llamada Blinx.

Blinx es un original título de acción y plataformas donde interviene un elemento fundamental: el tiempo. Durante el juego se puede alterar el tiempo en cualquier momento, es decir, pararlo, retrocederlo o hacer que avance rápido. Esta original idea sólo ha sido posible gracias a la potencia de


Blinx en una típica pose de héroe que se lo tiene muy creído.


Dos mocos a punto de ser aspirados.

Xbox y, sobre todo, a su disco duro. En palabras de sus desarrolladores, este juego no es posible en ninguna otra plataforma del mercado, y sólo ha podido ser concebido a partir de la existencia de nuestra consola.

Pero además de lo divertido que supone jugar con el tiempo, este título tiene el éxito asegurado por su trama y su carismático protagonista. Blinx es un simpático gato que trabaja de barrendero y conserje en la Fábrica del Tiempo, el lugar donde se administra y se regula este preciado elemento. Su trabajo principal consiste en recoger cristales del tiempo extraviados para que no provoquen ninguna alteración. Pero un día, una banda de matones decide apoderarse de todos los cristales del tiempo y, para colmo, raptan a una bella princesa. El que hasta ahora era tan sólo el conserje de la Fábrica del Tiempo decide resolver este entuerto a su manera y se lanza en una aventura excepcional por un mundo caótico que ya experimenta el robo y mal uso de los cristales del tiempo.

Blinx comienza el juego con un enorme reloj colgado a la espalda y con una poderosa arma entre las manos, su potente aspiradora del Tiempo TS1000. Con ella tendremos que absorber cualquier objeto útil, además de las preciadas piedras. Todo a través de 40 niveles de un exquisito diseño, pertenecientes a mundos imposibles, donde el día y la noche ocurren a la vez, o los edificios se curvan hasta adoptar posturas inverosímiles. Los entornos han sido inspirados en bellos paisajes e, incluso, en la cuarta dimensión de los cuadros del pintor MC Escher.

Pero lo más atractivo del juego es el control temporal. Cuando Blinx consiga cristales del tiempo podrá utilizarlos de múltiples formas. Se pueden grabar acciones para volver a reproducirlas y crear personajes para cumplan juntos sus objetivos, caminar en tiempo real por un entorno que se desarrolla a cámara lenta, hacer que la acción se acelere para acabar antes con un reto o volver atrás en el tiempo para intentar alguna cosa de nuevo o descubrir zonas ocultas.

Un juego impresionante que, además, cuenta con una calidad gráfica de excepción, con la posibilidad de manejar los ángulos de cámara y el zoom a nuestro antojo. Un juego que necesitamos con nosotros ya.


¡¡Menuda aceituna rellena!!

Durante el juego se puede alterar el tiempo en cualquier momento y a nuestro antojo


Alguien se tuvo que vestir así en el E3... Desde aquí le mandamos nuestro apoyo.

PANZER DRAGOON ORTA

Sega va a hacer un regalo a todos los usuarios de Xbox con un juego impagable, y es que ha elegido nuestra querida consola para realizar la secuela de uno de sus títulos clásicos de más éxito, el juego de Saturn, Panzer Dragoon.

El juego está volviendo locos a miles de aficionados de todo el mundo y no es para menos, una saga mítica que continúa con un juego que contará con un aspecto sensacional y que ,además, es exclusivo para Xbox. ¡Bien por Sega!

Esta fantástica secuela se sitúa muchos años después del título original, en una nueva era dominada por los humanos, donde las antiguas leyendas han quedado olvidadas. Pero una nueva época de terribles guerras y destrucciones ha comenzado y la civilización vive la etapa más oscura de su historia bajo el yugo de un nuevo Imperio. En medio de esta devastación surgirá un héroe capaz de traer al mundo un poco de esperanza y los dragones volverán a volar. Panzer Dragoon Orta nos ha dejado profundamente impresionados con los vídeos disponibles y con las demos que se habilitaron en el E3. La primera gran conmoción viene al observar las impresionantes animaciones de presentación y de enlace que dan unidad y realismo al juego y la segunda, cuando no eres capaz de diferenciar éstas del juego real. La calidad gráfica de este título de Sega es impresionante y conquistará a cualquier aficionado.

El juego contiene diez enormes niveles cargados de acción, donde podemos optar por muy diferentes caminos a la hora de superarlos. Ahora contaremos con nuevos modos de ataque espectaculares, con los que nuestra furia lloverá literalmente sobre nuestro enemigos. Los combates aéreos son algo muy espectacular y, a diferencia del título original, los dragones pueden sufrir metamorfosis en tiempo real, lo que ofrece muchas más posibilidades a la hora de planificar nuestras embestidas y ataques.

Esto, unido a la enorme cantidad de armas, poderes especiales de los dragones y ataques especiales, multiplica las posibilidades y la diversión de esta guerra épica de dragones. Un elemento muy original del juego es un modo alternativo, que se desbloqueará cuando terminemos el juego en el modo normal, que nos ofrece la experiencia de vivir la aventura desde la perspectiva del Imperio. Un juego exquisito de los maestros de Sega.



Las piruetas más molonas a cargo de dragones increíbles.

Unos escenarios realmente asombrosos nos meten en materia.

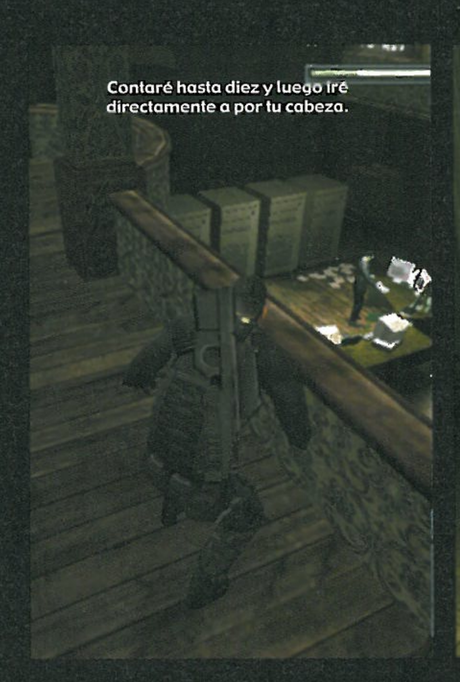
Splinter Cell

La historia de este juego en los tres días que duró el E3 es sorprendente, por ello, ha sido uno de los títulos más comentados durante y después de la feria. Antes de acudir a Los Ángeles, ya habíamos oído hablar de este título de Ubi Soft y las expectativas eran muy buenas, pero nunca imaginamos lo que íbamos a vivir. Vamos por partes.



El día 23 de mayo por la mañana teníamos programada una exhaustiva visita al stand de Ubi Soft en el South Hall del L.A. Convention Center, para echar un vistazo a todas las novedades que la distribuidora presentaba para Xbox. Allí pudimos echar nuestro primer vistazo a Tom Clancy's Splinter Cell, un juego del creador de la saga Raibow Six que mezclaba acción, aventura y tácticas de espionaje. Mientras quedábamos impresionados con su preciosismo gráfico, Oriol Rosel, Product Manager de Ubi Soft España, tildaba al juego de "nuestro Metal Gear" y nos aseguraba que aparecería para las tres consolas de nueva generación: GameCube, PS2 y Xbox.

Hasta ahí todo correcto, pero esa misma tarde se disparaba un rumor por toda la feria. Y ese rumor se confirmaba un par de horas después en las notas de prensa que Ubi



¡A que mola mucho al pedazo de gorra que me han dado!

Soft hacía llegar a todo el planeta: Tom Clancy´s Splinter Cell sería un título exclusivo de Xbox. Algo había cambiado en pocas horas y las explicaciones de los máximos responsables de Ubi Soft apuntaban a que Xbox era la plataforma ideal para el perfecto funcionamiento de Splinter Cell y el aprovechamiento máximo de sus opciones de juego online. Una vez que os hemos hecho partícipes de semejante noticia os comentaremos qué nos pareció este Splinter Cell, uno de los títulos que casi todo el mundo destacaba tras los tres días de feria. Ambientado en el detallado y realista universo geopolítico que caracteriza al popular autor Tom CLancy, estamos ante un juego de acción táctica en tercera persona que combina ciberterrorismo, agencias secretas y operaciones encubiertas. El protagonista del juego Sam Fisher, un agente de campo perteneciente a una subagencia secreta de la NSA (Agencia para la Seguridad Nacional) encargada de llevar a cabo operaciones encubiertas y cuyo nombre es Third Echelon. Entre nuestros objetivos más comunes destaca el infiltrarse en fortalezas de máxima seguridad, arrebatar informes críticos de inteligencia, destruir datos comprometedores y neutralizar al enemigo sin dejar rastro. Un juego que nos ha impresionado por sus cientos de posibilidades.

Pero, además de su temática, su guión y su apasionante jugabilidad, de Splinter Cell destaca su asombrosos apartado gráfico, conseguido gracias a la versión del motor de nueva generación Unreal modificada por Ubi Soft. El título estrella de Ubi Soft para el siguiente curso es un juego de Xbox y hay que tenerle muy en cuenta.



El que han declarado el título estrella de Ubi Soft llevará el sello de exclusividad de la consola Xbox



BG&E

La mayor sorpresa que ofreció la productora y desarrolladora Ubi Soft en el E3 fue el adelanto de un ambicioso y mágico proyecto, un juego del que no se conoce el nombre pero que viene de la mano del creador de Rayman y toda su extensa saga, Michel Ancel.



Este prestigioso diseñador de videojuegos trabaja actualmente en este título, cuyo nombre provisional son las extrañas siglas BG&E y durante la feria pudimos ver multitud de imágenes, vídeos y demostraciones que nos dejaron muy impresionados, y es que el título merece mucha atención.

El juego nos presenta a una joven heroína que tiene la salvación de su pueblo y su familia en sus manos. Un mundo extraño ambientado en un lejano futuro se desmorona bajo la tiranía de un gobierno decadente y opresor. Sólo la protagonista del juego, una niña llamada Jade que vive en un orfanato, tendrá el suficiente poder para liberar a su gente. Todo gracias a las increíbles habilidades que posee. Con esta atractiva historia comienza este juego de acción y aventura que va mucho más allá



¿Qué es lo que pretendes hacer con ese martillo pilón?



Creo que estoy metida en un lío.





Un bonito mundo futurista con bellos atardeceres.



Un lindo paseo por el mar.

BG&E nos promete una completa inmersión en un mundo mágico de acción y aventuras

de los títulos convencionales, según nos asegura el propio Michel Ancel. El título contiene cientos de edificios, lugares, paisajes, ciudades, mundos, planetas y su descubrimiento e interacción dependerá de cada jugador. BG&E nos promete una completa inmersión en mundo mágico, con un diseño sacado de cualquier sueño increíble y con una jubalidad que mezcla la aventura, las plataformas, la acción y algunos elementos propios de los RPG.

Un juego inclasificable que, sin duda, marcará un estilo propio y del que se hablará mucho dentro de un tiempo. Un servidor se pasó veinte minutos alucinado frente un monitor, junto al señor Ancel, observando a Jade y a un simpático cerdo que la acompañaba, mientras estos luchaban contra un ejército de enormes insectos en unos preciosos y enormes escenarios. Muy atentos, porque este título promete una revolución y, afortunadamente, ya está confirmada la versión para Xbox.

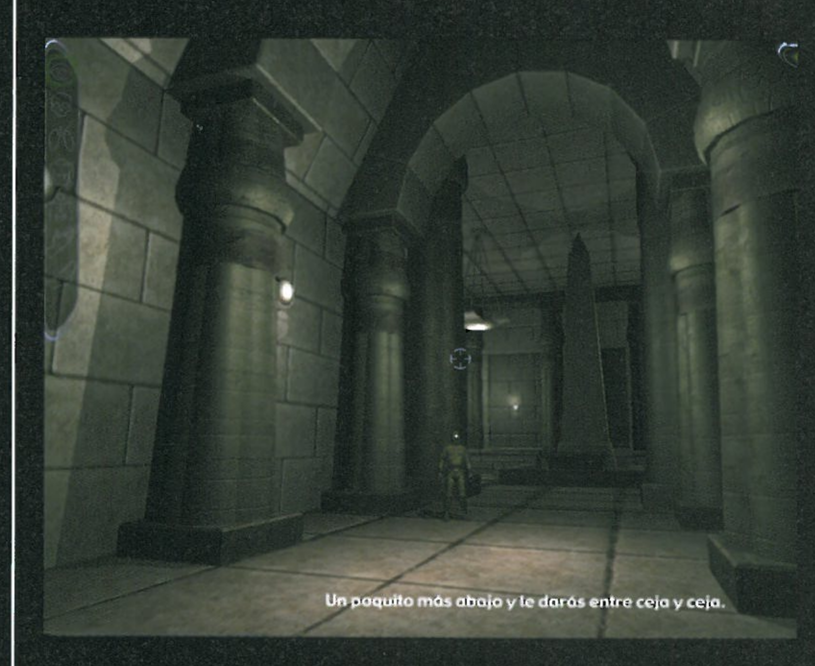
¿Jugamos al pillo-pillo?



Tienes un gran problema de alitosis.

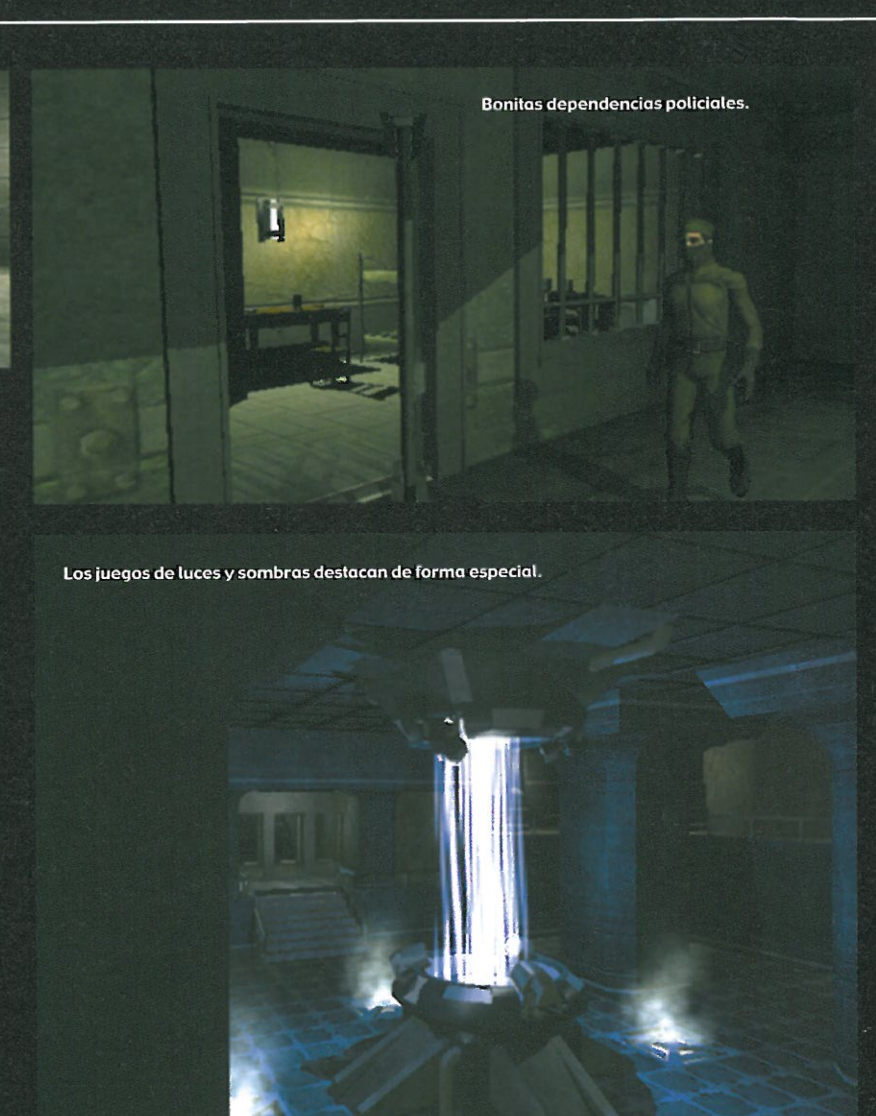
DX2 invisible war

La secuela de Deus Ex, un juego que alcanzó unas espectaculares ventas en Estados Unidos y que por Europa ha pasado más o menos desapercibido


Un poquito más abajo y le darás entre ceja y ceja.

Un juego que mezclaba de forma asombrosa el rol, la aventura y la acción de un shooter 3D en primera persona. Es muy difícil encasillar este título debido a su gran mezcla de estilos y a la libertad de movimientos que se le dejaba al jugador, todo envuelto en un argumento apasionante que te atrapaba desde el principio. Un guión que nos trasladaba a un futuro gobernado por la tecnología, donde la humanidad se masacra sin control. En este futuro casi apocalíptico un virus asola a la población y la droga que lo previene sólo está en manos de los más poderosos. Un enrevesado argumento que mezcla conspiraciones políticas, secretos militares y la creación de hombres-máquinas, modificados con nano-tecnología. Pero, dejando a un lado su indescriptible guión y forma de juego, lo que más sorprendió de Deus Ex fue su sorprendente libertad de decisión y los elelmentos de RPG que daban color a la aventura y la acción del título. Ahora, con un motor gráfico completamente nuevo, Deus Ex 2 nos propone continuar la aventura veinte años después de los hechos acaecidos en el título original. El mundo está





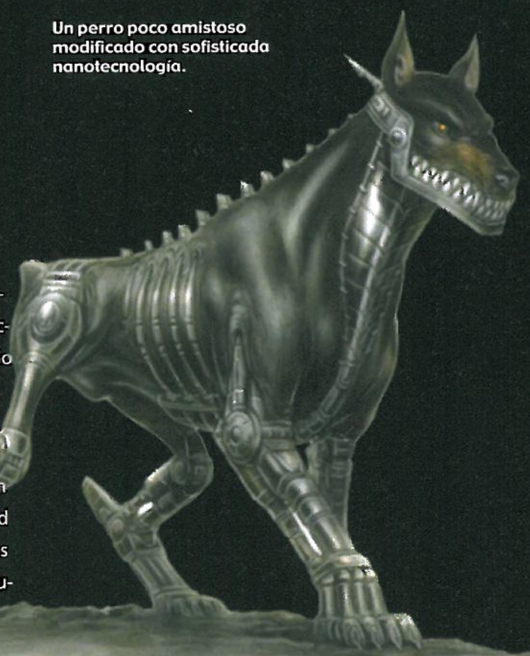
Bonitas dependencias policiales.

Los juegos de luces y sombras destacan de forma especial.

comenzando a recobrarse de aquella secreta guerra tecnológica que asoló sus recursos y los nuevos políticos concentran sus esfuerzos en asegurar las necesidades básicas y acabar con lo que quede de aquellos experimentos con la nano-tecnología. En medio de esta traumática reconversión surge nuestro protagonista, Alex D., un soldado de aquellos experimentos que busca su misteriosa identidad. Éste se verá arrastrado a una pesadilla tecnológica, una última guerra que puede diezmar la civilización humana, ahora que intentaba levantarse de sus cenizas. DX 2 cuenta con un excelente guión que continúa la historia original, una dinámica de juego que mezcla la acción y la aventura con el mismo éxito que su predecesor y mantiene aquel original elemento RPG que nos permitía hacer evolucionar a nuestro personaje hacia decenas de formas posibles. Pero, nuestra mayor sorpresa ante la versión que pudimos

Una mezcla de acción y aventura con algunos elementos de RPG

observar en Los Ángeles, se refiere al espectacular apartado gráfico. Desde nuestra perspectiva en primera persona, asistimos a un mundo espectacular, con un diseño futurista donde destacan los efectos de luces y sombras. Los espectaculares detalles de cada personaje y cada objeto nos dejaron asombrados, pero sin perder nunca de vista la fantástica jugabilidad y la libertad total de decisión para resolver los diferentes problemas que se plantean. Un título que dará mucho que hablar.



Un perro poco amistoso modificado con sofisticada nanotecnología.



Club Football

Codemasters sorprendió a todo el mundo con un juego de fútbol muy especial que llegará a nuestra consola a finales de año. Con el título genérico de "Club football" este título aparecerá en Europa con el aspecto personalizado de 16 grandes equipos europeos. Bayern de Municha, Ajax, Manchester United o F.C. Barcelona ya tienen su juego y está a punto de confirmarse la licencia del Real Madrid. El juego se dirige a los aficionados de cada equipo y les presenta un juego tremendamente real. Una nueva técnica fotográfica, exclusiva de Codemasters, ha sido empleado para capturar el aspecto exacto de cada

Toma el papel de entrenador de tu equipo favorito y conduce a tus hombres hasta la victoria en la madre de todas las finales

jugador. Todos los sponsors, los detalles de los estadios, la publicidad, los cánticos de las aficiones ha sido cuidado al detalle. Dieciséis videojuegos distintos con los que podrás ganar la liga de tu paíso cualquier tipo de competición europea. Un regalo para los aficionados.



Colin McRae Rally 3

La esperada tercera parte de este simulador de rallies ya está casi concluida, y tuvimos ocasión de probarla largo y tendido en el E3. La versión de Xbox nos pareció espectacular, con un aspecto gráfico que alcanza unas cotas de realismo nunca vistas anteriormente. Además de la perfección de los coches licenciados, lo que más nos sorprendió fueron los logrados efectos meteorológicos. En las etapas con lluvia o

Los efectos metereológicos de este título de Codemasters nos lo harán pasar mal a la hora de coger la curva más cerrada

nieve se sufre, de manera "real", las molestas gotas de lluvia en el parabrisas, o la nieve acumulándose sobre el capó. Una aspecto gráfico muy cuidado que te permite ver, en las repeticiones, a los pilotos luchando con la palanca de cambios o a los copilotos pasando las hojas de su libro de ruta. Los controles, la conducción y el sistema físico del juego rallaban la perfección. Un lujo en este género.

VEXX


Pero si es todavía más enano que yo mismo...


A ver si por lo menos me encuentro con la Sirenita por aquí.

Nuestra recién estrenada consola necesita de unos cuantos héroes con suficiente personalidad para echar raíces en esta plataforma y aprovechar al máximo sus posibilidades. Estos pequeños y populares héroes suelen surgir de los títulos de plataformas y en Xbox comienzan a aparecer grandes títulos en el género. Uno de ellos es, sin duda alguna, este esperadísimo título de Acclaim, Vexx, que nos presenta a uno de los personajes más originales que hayamos visto en mucho tiempo, y que promete convertirse en una gran estrella. El pequeño Vexx es un personaje excepcional con unas cualidades muy interesantes y unos enormes y útiles guantes de metal afilado. Además, protagoniza un juego de plataformas revolucionario que, sobre todo, desborda acción. Vexx es un joven habitante del mundo de Astara, un planeta de seres pacífico que un día sufrió la invasión de una raza hostil de demonios, encabezados por Yabú el Oscuro, su malvado líder. La raza de Vexx vive esclavizada, trabajando en oscuras y profundas cavernas hasta que nuestro héroe decida poner fin a esta situación, movido por la muerte de su abuelo, a manos del mismísimo Dark Yabú. Pero Vexx no se enfrenta con las manos desnudas a semejante aventura, sino que utiliza unos mágicos guantes de metal que se han fundido en sus manos y que le otorgan extraordinarios poderes y habilidades.

Vexx cuenta con unos enormes y útiles guantes de metal afilado que le servirán de mucho

Un elemento que nos sorprendió del juego es que el tiempo transcurre de forma real y podremos observar el paso del día a la noche, o viceversa, además de extraordinarios efectos atmosféricos o meteorológicos que cambian sin previo aviso.

El título parece que contará con un original modo multijugador, que se irá habilitando a medida que superemos los niveles del modo simple. El diseño del mundo y los personajes de Vexx nos han impresionado profundamente y ya somos fans incondicionales de este pequeño chaval de orejas puntiagudas.

Los exquisitos efectos gráficos y, sobre todo, la trepidante acción de este sorprendente juego de plataformas nos ha conmovido y os lo recomendamos a todos, cuando llegue a España después del verano.

Es cierto que aparecerá también para un par de consolas más, pero pudimos confirmar en el E3, junto con responsables del proyecto, que es la versión de Xbox la más depurada, la más espectacular y la más completa en cuanto a cualidades técnicas. Vexx, un nombre que se os debe grabar en la memoria.





Crazy Taxi 3
High Roller

La esperada secuela de este título de Sega parece estar casi a punto, por el fantástico aspecto de la demo disponible en el E3. Este juego era una promesa de Sega a todos los jugadores de Xbox, quienes no van a quedar decepcionados, ya que Crazy Taxi 3 es la versión definitiva de esta original saga de conducción. El juego nos permitirá realizar nuestro trabajo de taxistas intrépidos tanto en la Costa Oeste como en la Costa Este de los Estados Unidos (los escenarios de las dos primeras

Conduce con nuevos coches, nuevos taxistas, nuevos pasajeros y por las calles de nuevas ciudades de norteamérica

partes, respectivamente) y elegir entre un buen número de vehículos y conductores. Y como siempre, música cañera, tráfico denso y alocado, la libertad de conducir nuestro coche por casi cualquier parte y la inclusión de un gran catálogo de nuevos grupos de pasajeros, como un equipo de jugadores de baloncesto, entre muchos otros.



XIII

Esta cifra romana es el título de una popular saga de cómics de acción que Ubi Soft va a llevar al mundo del videojuego. XIII es un shooter en primera persona con un aspecto gráfico tremendamente original, ya que mezcla el avanzado motor de última generación de Unreal con la técnica gráfica Cel-Shaded. Esta técnica colorea las formas tridimensionales como si se tratase de un cómic y le da

Un juego basado en un cómic y que se parece a un cómic, gracias al motor de Unreal y una técnica de coloreado

un aspecto muy original que recuerda mucho a la obra que lo inspira. El título, que estará listo en el primer trimestre del año que viene, promete sumergirnos en una trama de acción y suspense única. Nuestro protagonista vive bajo una terrible amnesia y debe enfrentarse a terribles conspiraciones políticas. Nuestras únicas pistas, la cifra romana "XIII" tatuada en nustro hombro y la llave de una caja de seguridad de un banco de Nueva York. Comienza el juego.



Mortal Kombat Deadly Alliances

Midway dio especial importancia este año a la quinta entrega de una de las sagas de lucha más populares, Mortal Kombat. Los aficionados a este título llevan escuchando las maravillas de este Deadly Alliances mucho tiempo y, en el E3, pudieron probar por fin la versión casi definitiva del juego. El aspecto gráfico general, los movimientos, los espectaculares golpes y el completo control sobre los luchadores nos dejó una buena sensación, aunque perdimos en todos y cada uno de los combates. Pero, claro está, nuestro rival era una de los desarrolladores del juego. La espera está apunto de terminar y el juego cumplirá las expectativas de sus numerosos fans ya que incluye a todos los luchadores clásicos más las nuevas incorporaciones.





¿Quién es el próximo en enfrentarse a mi?



¡Toma mi ataque especial de olor de sobaco!



El profe de la escuela de gladiadores.



Combates por turnos en la arena del circo.

GLADIUS

Además de sorprender a todo el mundo con el anuncio de una secuela para el clásico juego Full Throttle, Lucas Arts presentó un original y revolucionario título para Xbox. Gladius, donde el jugador encarna a una pareja de hermanos gladiadores, un chico y una chica, es un RPG basado en turnos donde podremos revivir las espectaculares batallas de los circos romanos. El juego cuenta la historia de Ursula y Valens, dos esclavos obligados a convertirse en gladiadores. El argumento nos obligará a ir sobreviviendo y formando las aptitudes de nuestros personajes en una escuela de gladiadores, para poder ir alcanzo una posición privilegiada en la jerarquía de los luchadores. Un título muy original y con un aspecto gráfico espectacular.

TORK

Un título que nos llamó mucho la atención y que produce y edita Microsoft Games Studio es un juego de plataformas protagonizado por un simpático cavernícola, Tork.


¡Yujuuuuu... medalla de plata!


Esos triceratops no tienen muy buena cara.


Me voy a pegar un baño entre cañas de bambú.

El juego ha sido desarrollado por la compañía francesa Tiwak, fundada por varios de los miembros del equipo original de Rayman y Rayman 2. Tork nos cautivó por su extraordinario aspecto, su trepidante acción y la originalidad de su trama y personajes.

El pequeño Tork es un atrevido cavernícola que se embarca en la aventura de su vida para rescatar a su padre. Para ello tendrá que sortear a cientos de peligrosos dinosaurios, esquivar la lava de decenas de volcanes y derrotar a los malvados Guerreros del Mal, quienes han raptado a su progenitor. Tork está armado con una poderosa honda que hace girar en el aire para repeler cualquier ataque y propinar golpes a sus enemigos.

Tork no se desarrolla sólo en la Edad de Piedra, sino que tendremos que viajar en el tiempo

Pero lo más original de la larga y adictiva aventura de Tork es que ésta no sólo se desarrollará en la Edad de Piedra. Nuestro pequeño héroe tiene que ir dando saltos en el tiempo para intentar detener a las hordas de Guerreros del Mal y conseguir que el curso de la historia no quede alterada para siempre. Así, cuando dejemos las tierras de los dinosaurios, tendremos que seguir luchando en la Edad Media, en la época actual o en un futuro lejano repleto de ciudades subacuáticas.

El aspecto general del juego nos cautivó y creemos que este fantástico personaje que acaba de nacer va a hacerse un hueco en nuestros corazoncitos, dando pie quizá a un a extensa saga de plataformas.

DOA
Xtreme Beach Volleyball

Hubo un vídeo en el E3 de este año que se repetía constantemente en el stand de Tecmo y en las enormes pantallas del stand de Xbox, para disfrute general del público.

Este fue el vídeo más popular de la feria, sin ninguna duda, y fue recogido por docenas de cámaras de vídeo. DOA Xtreme Beach Volley es un videojuego con el que Tecmo pretende aprovechar el tirón de las bellas luchadoras de su saga de lucha Dead or Alive. La perfección gráfica que DOA 3 ha alcanzado en Xbox va a ser llevada al extremo con este juego de voley playa, donde Tina, Kasumi o Hitomi cambian sus trajes de lucha por mínimos bikinis y se lanazan a una divertida competición playera. El vídeo de presentación en cuestión fue lo único que se pudo ver de este juego, aún en una fase muy temprana de desarrollo, pero la expectación ya se ha desbordado.

Las preciosas chicas de Dead Or Alive toman el papel de deportistas de élite en las inverosímiles playas de una isla paradisíaca

El título transcurre en una isla donde se celebra esta interesante competición femenina, y en ella parece que se podrá "salir de compras" para preparar a nuestro equipo o comprarle un nuevo bañador para lucir en los partidos. El vídeo no mostraba imágenes del juego real, sino preciosas secuencias cinemáticas. Algo que no ha importado a los cientos de fans que ya esperan el título ansiosamente.

Y es que son muchos los seguidores incondicionales que tienen estas bellezas virtuales de Tecmo.


Juana y Sergio...


...son ahora los enamorados

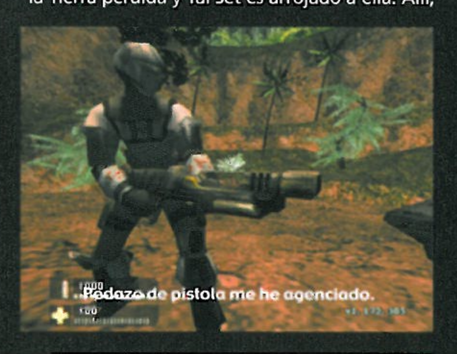

...se quieren con el corazón.

TUROK EVOLUTION

Hemos podido admirar este nuevo capítulo de la saga de acción Turok, una serie de juegos donde los dinosaurios son los protagonistas absolutos y que ha gozado siempre de un éxito sorprendente.

Este Turok Evolution supone la precuela de la saga original, por lo que se coloca mucho antes de que se sucedieran los tres capítulos que conocemos. El juego comienza mostrándonos un enfrentamiento entre nuestro héroe, Tal´Set, y el capitán Tobias Bruckner en algún lugar de Texas en 1886. Durante este combate se abre una puerta entre su mundo y la Tierra perdida y Tal´Set es arrojado a ella. Allí, será curado de sus heridas por un pueblo nativo, que se encuentra en guerra contra la gran amenza de la Tierra Perdida: Lord Tyranus y sus terribles hordas de dinosaurios. Turok Evolution es un sorprendente título de acción en primera persona en el que tendremos que enfrentarnos a cientos de dinosaurios agresivos y muchos otros enemigos, en unos gigantescos entornos selváticos, desérticos o de ciudades futuristas. Para ello tendremos a nuestra disposición hasta 30 armas distintas.

Una importante novedad en este nuevo capítulo de Turok son las misiones aéreas. En ellas, volaremos sobre el lomo de un Pteranodón disparando a todo lo que se mueva. Estas misiones se encuentran activas también en el completo modo multijugador, una gozada para disfrutar con varios colegas.


Pedazo de pistola me he agenciado.


¡A ver! Sonreid a la cámara...


¿Han empezado las Fallas, ¿o qué pasa?

GALLEON

Un juego de Interplay nos sorprendió especialmente durante la feria de este año, y es que se trata de un original juego de acción 3D con unas excepcionales credenciales y que será un título exclusivo para Xbox.

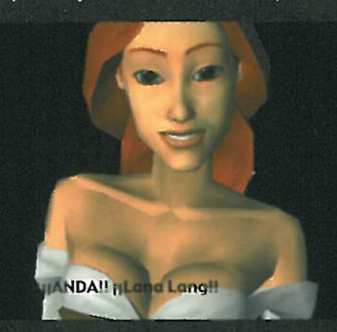
Las credenciales de Galleon a las que nos referimos le llegan por parte de uno de sus desarrolladores, Toby Gard, el creador de Lara Croft y el Tomb Raider original. Pero las comparaciones con la saga de la guapa y popular arqueóloga no acaban aquí, ya que la frase que más se escuchó en el stand de Interplay era "¡Vaya! un juego como Tomb Raider pero bien hecho". Sin pararnos a evaluar esta exclamación popular, pasaremos a contaros que nos pareció Galleon: Islands of Mistery. Está recreado en aquella mágica época de corsarios y piratas, largas travesías marinas y aventuras de capa y espada. El protagonista del juego es el Capitán Rhama Sabrier, un lobo de mar escurridizo y astuto, encargado de recuperar un antigua y poderosa arma de un poder ilimitado, antes de que ésta caiga en malas manos. Para ello, contará con la inestimable ayuda de dos bellas señoritas. El juego mezcla la acción 3D en tercera persona con muchos momentos propios de las aventuras gráficas. Todo con un diseño y unos gráficos impecables, de un trabajo artístico que recuerda el perfeccionismo de las novelas gráficas. Pero lo que más nos sorprendió fue lo fluido y sencillo de los controles, y los impensables movimientos del Capitán Rhama.

El comentario más oído sobre este juego fue: ¡Vaya! Como Tomb Raider pero bien hecho

Un aspecto muy interesante es que podremos añadir personajes a nuestra banda de piratas.


¡¡ANDA!! ¡¡Clark Kent!!


Y también sé trepar como Spiderman.


¡¡ANDA!! ¡¡Lana Lang!!

Star Wars
Knights of the Old Republic

Uno de los juegos que más ganas teníamos de probar en esta edición de la feria del videojuego era el que se va a convertir en el primer juego de rol online para Xbox.

El juego de Bioware y Lucas Arts ocupaba un lugar privilegiado en el stand de Xbox y contaba con varios puestos de juego. Nosotros nos hicimos sitio en uno de ellos y estuvimos un buen rato probando el juego.

La primera impresión que tuvimos al comenzar a jugar es que no nos encontrabamos ante un juego de rol. El extraordinario aspecto gráfico de Knights of the Old Republic parece más propio de un título de acción de última generación que de los RPG clásicos a los que estamos acostumbrados. Personajes perfectamente detallados, enormes entornos tridimensionales en movimiento, pájaros y animales inverosímiles que vuelan o se pasean por los preciosos escenarios y unos efectos de luces y sombras espectaculares. Tras reponernos del shock inicial comenzamos a mover a nuestro personaje, otra vez como si se tratase de un juego de acción. Podemos hacerle correr, andar, saltar e incluso sacar su sable láser y atacar a alguna criatura desprevenida. Pero, cuando nos acercamos a los demás personajes que habitan esta particular galaxia, comprobamos la dinámica de un RPG al estilo más clasico. Pero somos un caballero Jedi y, además de poder elegir entre varias frases para entablar una conversación, también tenemos la posibilidad de utilizar La Fuerza en nuestro beneficio. Leer la mente, modificar la conducta de los individuos o mover objetos. Este genial título de Bioware y Lucas Arts, que recrea la antigua República de "La guerra de las galaxias", tiene un aspecto impresionante y ya tenemos ganas de que esté disponible en los anunciados servidores Xbox Live.

Los detalladísimos gráficos nos hacían pensar que estabamos ante un juego de acción en vez de un juego de rol


¿No es precioso luchar al atardecer?


Eso no es sino la calva de Samuel L. Jackson.


¿Vienes mucho por aquí?

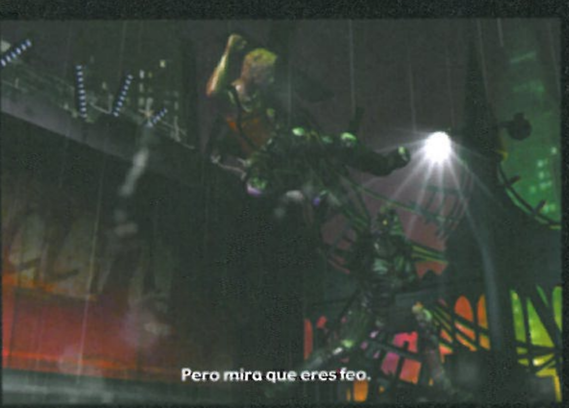
Kajuto Chojin



Necesitas una dieta de palos, amigo.

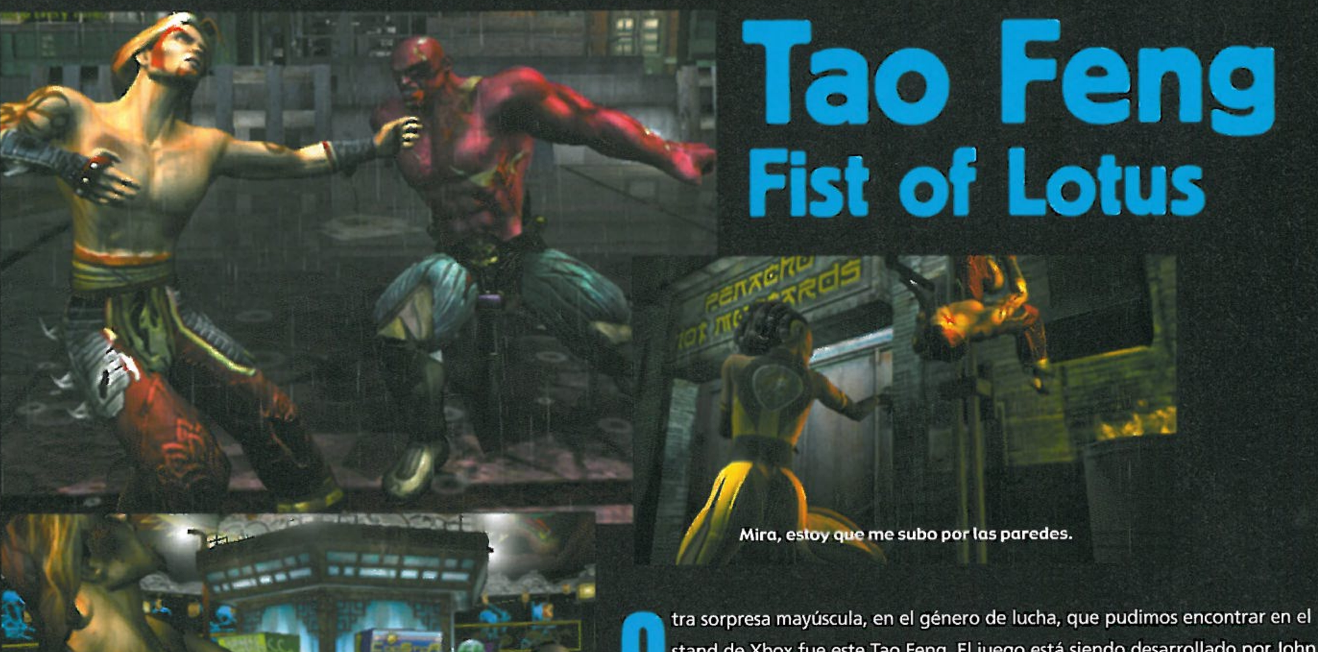
Ya os habíamos hablado alguna vez de este extraordinario título de lucha, pero hasta que no lo hemos probado en nuestras propias carnes no nos hemos dado cuenta de lo bueno que va a llegar a ser. Un título duro y gamberro que nos cuenta la historia de un torneo de lucha callejero. Aquí sólo existe el cuerpo a cuerpo y las reducidas calles y azoteas que sirven de arena de combate. Las peleas son, por supuesto, a vida o muerte.

Los gráficos de Kajuto Chojin nos resultaron espectaculares, y eso que el título aún no ha sido finalizado, y los golpes y las posibilidades de lucha hacen que cada pelea, incluso cada golpe, sea casi único. Pero la mayor sorpresa de este título está en su modo multijugador, que permite un combate con cuatro participantes. El combate comienza con los cuatro personajes en pantalla, en una lucha a muerte todos contra todos, donde vence el último que queda en pie. Simplemente espectacular.



Pero mira que eres feo.

Tao Feng
Fist of Lotus



Mira, estoy que me subo por las paredes.

¡No! ¡Ahí no!

Otra sorpresa mayúscula, en el género de lucha, que pudimos encontrar en el stand de Xbox fue este Tao Feng. El juego está siendo desarrollado por John Tobias, el co-creador de la galardonada saga de lucha "Mortal Kombat", con su nueva compañía Studio Gigante. El juego nos dio una impresión muy buena, con unos gráficos exquisitos y una experiencia de combate muy realista. Uno de los elementos más atractivos es que los entornos resultan completamente interactivos y pueden destruirse. Cuando terminas cada combate, tienes que echar un vistazo a tu alrededor para observar la destrucción que has dejado a tu paso.

Un título de lucha que promete dar muchas horas de juego en Xbox y que cuenta con cientos de golpes diferentes, además de los llamados "Ataques Chi", únicos en cada luchador y que resultan devastadores.

RAYMAN 3 Hoodlum Havoc

Vuelve Rayman y lo hace a lo grande. Movidos por el tremendo éxito del fantástico Rayman 2 y, para intentar hacer olvidar el fracaso de Rayman M, Ubi Soft ha recuperado su mejor título de plataformas y lo ha cargado de acción y muchos, muchos combates.

La saga de este simpático héroe ya ha vendido más de 10 millones de juegos en todo el mundo y parece que esta cifra va a seguir creciendo. En Rayman 3, tanto nuestro simpático héroe como su eterno colega Globox, tendrán que enfrentarse a una gran amenaza, los Hoodlums. Estos desagradables seres la han tomado con Rayman y no van a parar hasta acabar con él. Esta fijación es la que añade al título un apasionante sistema de combates, sin dejar a un lado la dinámica plataformera que ha caracterizado a esta saga. Rayman cuenta con nuevos movimientos y nuevas habilidades, para hacer frente a estas constantes luchas que deberá solventar. Entre éstos destacan sus puños, un útil gancho y el súper helicóptero, que le serán de gran utilidad a la hora de enfrentarse a los más de 20 enemigos que incluye el juego, entre los que figura la salvaje tribu Hoodlum. Pero con este nuevo sistema de combate "Arcade-Táctico", habrá que estrujarse los sesos para responder a las distintas capacidades y estrategias de combate de cada enemigo. Rayman 3 es un título muy atractivo que cuenta con unos gráficos excepcionales y el fantástico diseño que siempre nos ha ofrecido el creador del simpático personaje, Michael Ancel.


Parece que no tienen buena cara, ¿no?


Cuidado con las setas alucinógenas.


Te voy a meter una colleja que verás tú.

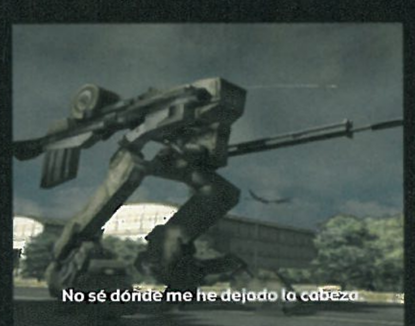
Steel Batallion

En el stand de Capcom en el E3 teníamos una cita ineludible con un juego del que ya os hemos hablado en alguna ocasión.

El nombre provisional del proyecto, por el que ya se le conoce en todo el mundo era Tekki, aunque en la feria conocimos su nombre definitivo: Steel Batallion. El juego es un espectacular título de acción protagonizado por los populares "Mechs" creados por el universo fantástico del manga y el anime japonés. Las batallas de estos enormes robots de combate siempre han atraído al gran público y este parece su juego definitivo (sin querer despreciar en lo más mínimo al próximo Mech Assault de Microsoft). Lo que si que nos quedó claro tras probar el juego es que, a diferencia de otros títulos, Steel Batallion es un simulador de combate puro. Las vistas desde la cabina de nuestro Mech son las más espectaculares, aunque tendremos que pasar varias horas para aprender a controlar todas y cada una de las funciones de estas máquinas. Un juego espectacular para amantes de la simulación y los combates más espectaculares.

> **Las batallas de estos enormes robots de combate siempre han atraído al gran público y este parece su juego definitivo**

Un gran acierto de Capcom ha sido el de diseñar y sacar a la venta un controlador especial para jugar a Steel Batallion. Este controlador tiene un aspecto impresionante y con él puedes llegar a montarte tu propia recreativa en casa. Hasta cuarenta botones y dos joysticks contiene este periférico para controlar todas las funciones de nuestro mech, con unas dimensiones un tanto conflictivas a la hora de guardarlo en casa. Un consejo, ve convenciendo a tu madre. Pero lo mejor es el precio del que ya se comienza a hablar. Según numerosas fuentes, Capcom podría lanzar el pack con el juego y el controlador a un precio de 170 euros.


No sé dónde me he dejado la cabeza.


Yo te enseñaré dónde tienes la cabeza.



BLADE II

El stand de Activision en el E3 parecía un museo del cine, ya que contaba con un buen número de fetiches sacados de películas cuyas licencias han convertido en videojuegos. Uno de los objetos que más atención acapararon fue el traje que luce Wesley Snipes en Blade II, colocado justo enfrente de las pantallas que mostraban el videojuego oficial de la película. Este nos sorprendió por sus impresionantes gráficos y por la gran cantidad de vampiros que se avalanzaban sobre el famoso personaje de cómic. El parecido con el popular actor es impresionante y el título promete muchas horas de acción, violencia, muchos litros de sangre y un lenguaje muy grosero. Hay que destacar su revolucionario sistema de combate multidireccional, que potencia las luchas múltiples que tanto se desplegaron en el filme.



¿Has osado meterte con mis gafas molonas?

¡Dios mío! ¡cientos de bomberos toreros!

Déjame reventarte este granito de tu frente.

Es el momento de rajarte ese feo traje.

Un doble mortal con tres tirabuzones y medio.

Es el momento de las tortas.

X-MEN
Wolverine´s Revenge

Activision sigue explotando su jugosa licencia sobre los personajes de cómic de Marvel y, como se acerca la secuela de la película de la Patruya X, pues se han sacado de la manga un nuevo título. Este juego está dedicado, en exclusiva, al más popular de los mutantes, Lobezno, quien luce en este título el traje y el aspecto físico que pudimos ver en la película. Un título de acción en tercera persona donde Lobezno va en busca de su pasado y descubre, gracias a la ayuda del profesor Xavier, las oscuros secretos del Departamento H, quienes le convirtieron en lo que es hoy día.

El juego tiene un aspecto gráfico muy cuidado y los movimientos de Lobezno nos sorprendieron gratamente, con un gran protagonismo de los combates cuerpo a cuerpo.

Disfruta con Nuestros Accesorios



TARJETA DE MEMORIA DE 8 MB

Disfruta de tus partidas en cualquier consola.

PVP 39,70 €



FREESTYLER BOARD

¿Simplemente juegas, o quieres empezar a disfrutar? Tabla para juegos Snow / Skate

PVP 101,70 €



TOP GUN FOX 2 PRO

Joystick con vibración y licencia Top Gun.

PVP 53,70 €



VOLANTE FERRARI 360 MODENA

Siente la sensación de conducir un 360 Modena. Vibración, robusta construcción y espectacular diseño Ferrari.

PVP 80,70 €



360 MODENA PROGRAMABLE GAMEPAD

Pad completo con vibración, super-ergonómico con diseño Licencia Ferrari.

PVP 36,70 €

Nueva gama de productos Thrustmaster para XBOX



Officially licensed for Xbox

Disponible en tu tienda habitual. es.thrustmaster.com

Todos los PVP son recomendados.

THRUSTMASTER®

a division of Guillemot Corporation

Tarjeta de Memoria de 8 MB, Top Gun Fox 2 Pro, Volante Ferrari 360 Modena, 360 Modena Programable Gamepad, Freestyler Board, son marcas registradas de Guillemot Corporation. La marca Ferrari pertenece a su propietario.



J. ALLARD
Creador de XBOX

"El juego online cambiará la Inteligencia Artificial por otros jugadores humanos"



Ficha técnica

Nombre: J. Allard

Cargo: Creador de la Xbox (ahí es nada)

Grupo de afiliación:
Microsoft, Los vengadores

Superpoderes: Capacidad innata para crear sistemas fiables de alta jugabilidad y creador de endorfinas a bajo coste...

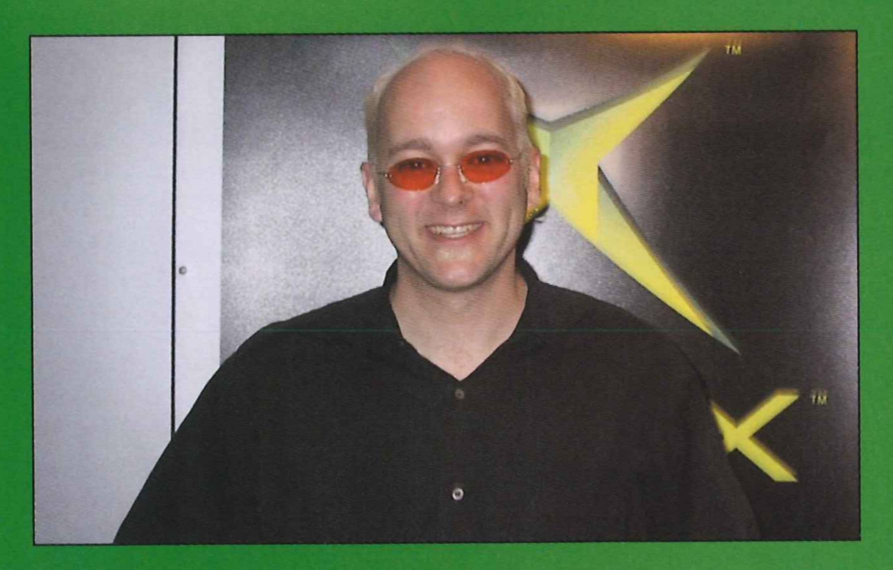
Primera aparición:
Windows 98 segunda edición

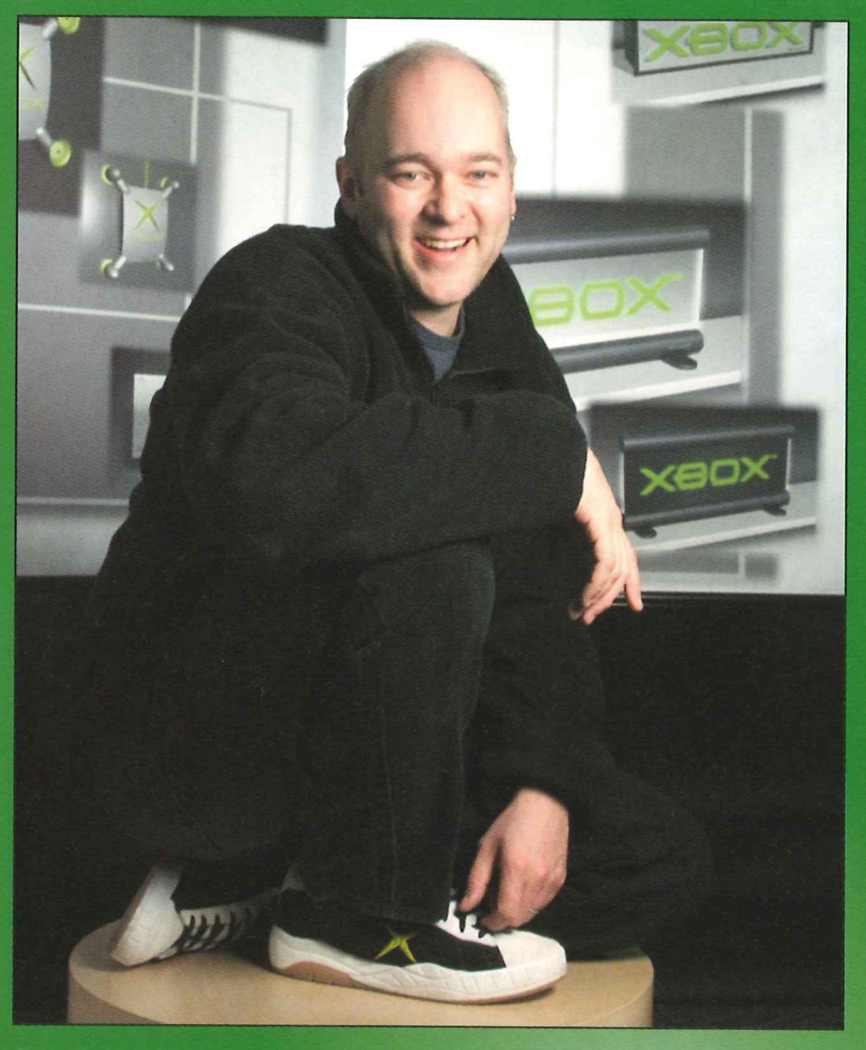
Sobreviviendo a base de bebidas altas en cafeína y los "cruasanes" infectos que nos guardábamos del desayuno del hotel, pudimos llegar a nuestra cita con J Allard, el Comandante en Jefe de las Fuerzas de Xbox por la liberación del videojuego. Y esto es lo que contestó a nuestros interrogantes:

¿Qué nos puedes comentar de la filosofía de PlayStation comparada con la vuestra?
Yo no conozco su filosofía. ¿Sabes? El año pasado, pienso que su filosofía era: "Bien, vamos a mantener a la gente ocupada" anunciaron el disco duro, anunciaron el juego por banda "estrecha", anunciaron la "banda ancha", anunciaron un teclado, un ratón, capacidad para usar Real Network, utilización de Netscape, el kit de desarrollo de Linux... ¿qué más prometieron? No han cumplido ninguna de las promesas, es lo que puedo decir. Y ahora dicen: "Todo esto concierne a los desarrolladores, pueden hacer lo que quieran", y pienso que esos planes han sido frustrados totalmente.
Los diseñadores de juegos son creativos, no son gente familiarizada con servidores, con centrales de datos, con seguridad en redes, no tienen portales con millones de usuarios... la mayor parte de los publishers no entienden por qué deben hacerse cargo ellos.
La mayor parte de publishers deberían crear unidades que se dedicasen a dar el servicio online de sus juegos. Y eso para el cliente qué es... ¿qué deben tener una cuenta para sus juegos de Activision? ¿otra cuenta para los juegos de EA?¿y cómo puedo encontrar a mis amigos online? ¿siquiera puedo encontrar a mis amigos online? ¿gente usando banda estrecha y gente usando banda ancha? ¿unos juegos con voz y otros sin ella? Nosotros no queremos dar esos mismos pasos, es muy desconcertante y no sólo para los jugadores, también para los desarrolladores. ¿Se supone que debo utilizar el disco duro o no? ¿Cuántos discos duros para la consola hay ya en la calle? No lo sé. ¿Va a usar banda estrecha o ancha? Van a tener que gastarse un montón de dinero en poner en marcha unos servidores, cosa que no quieren hacer, y con el éxito de los publishers en sus manos.
Así que yo pienso que es muy desconcertante y es una aproximación muy dividida que divide a la industria del videojuego y divide a los jugones. Y nuestra propuesta está unificada y es muy, muy simple. Está plenamente relacionado con no pensar en conectarse, hay un montón de nuevos conceptos. Tenemos que pensar en el éxito de los publishers como nuestro propio éxito.

"La gente de PS2 anunció el disco duro, la conexión con banda ancha, el kit Linux, el teclado, el ratón... ¿qué más prometieron? No han cumplido ninguna promesa, es lo único que puedo decir"

Nintendo piensa que, como fabricantes de software, no habrá negocio en el juego online hasta dentro de 5 o 6 años...
Bueno, Nintendo tiene un público muy distinto ¿sí? Hacen juegos para niños. Su éxito es siempre los niños. Si piensas en el tipo de juegos que utilizan, son juegos muy sencillos con una forma de juego muy simple, y existe una gran preocupación con que los padres de estos niños les dejen conectarse y comunicarse con extraños. Y los juegos que eran sencillos se hacen más complejos cuando juegas online y todo es mucho más falso. Muchos padres compran un Nintendo a sus hijos porque es un buen juguete para sus hijos. Yo creo que es muy importante que Nintendo proteja eso.





Conectarse para jugar es más una propuesta "adulta", por lo que sus jugadores no son necesariamente la audiencia perfecta para este tipo de propuesta. Y, de nuevo, hay algo que ellos cuidan de principio a fin, y es muy, muy, muy duro mirar atrás. Han estado hablando del juego online durante los últimos tres años, han hecho notas de prensa y no se han dado cuenta de lo adulta que era la audiencia a la que se dirigían. Nosotros hemos hablado sin darle mucho bombo en los últimos tres años, y ahora está casi listo para funcionar. Y todo está integrado y es muy, muy sencillo sólo porque tomamos decisiones muy serias en 1999.

¿Es difícil llegar a un acuerdo con toda la gente de la industria para crear esto?
Bueno, pienso que el equipo de Electronic Arts está más comprometido con Xbox que cualquier otro publisher de los que conozco. Han publicado más juegos para Xbox que para Microsoft Games. Están muy comprometidos con Xbox. Ellos tienen muchos servidores y los quieren usar para ofrecer servicio online, así que tenemos que llegar a un acuerdo para que técnicamente sea posible que utilicen sus servidores.

"Hace veinte años jugaba a las cartas y me lo pasaba genial. Tecnológicamente podemos ofrecer que las familias estén jugando juntas"

¿Cómo puede afectar el juego online a la estructura del "salón de casa"?
Mira, recuerdo los primeros juegos que solían ser de naves, de guerras estelares,... y todos ofrecían algo. Hace veinte años jugaba con mi familia a las cartas y me lo pasaba genial, tecnológicamente podemos ofrecer que las familias estén jugando juntas... este es un nuevo juego de cartas para jugar y socializarnos.

Ante los rumores de que la consola ha sido pirateada, ¿qué medidas se van a tomar desde Microsoft? ¿Cuál es tu posición ante esta situación?
La posición está muy clara: es malo para todo el mundo. Un reducido grupo de personas creen hacer algo bueno, pero no lo es porque dañan a los publishers, nos hacen daño a nosotros. Eso significa dos cosas: una, que vamos a luchar enérgicamente contra ellos; dos, vamos a parar la proliferación de esta piratería si es que sigue evolucionando.

¿Cómo es posible que la piratería llegue tan lejos, quiero decir hasta gente como nosotros?
La piratería va a hacer daño en todos aquellos países en los que prolifere más y gente como nosotros, de nuestra edad, que nos podemos gastar unos 400 dólares en una PlayStation 2, nos gastemos sólo 3 dólares en un juego pirata. Es entonces cuando se hace realmente peligroso para la industria, a cualquier escala. Un par de estudiantes universitarios que abren su consola y son capaces de soldar 31 puntos a la Xbox y se bajan de internet un programa de desarrolladores... vale, nos hacen daño. Pero lo que nosotros no queremos es la piratería profesional, esa es la que afecta a la empresa y se propaga a gran escala hasta que gente como tú y como yo vamos a una tienda de videojuegos y podemos encontrar copias piratas por tan sólo 4 o 5 dólares.

¿Qué piensas de la estrategia de conectividad de Nintendo?
Bueno, si yo fuese Nintendo, haría exactamente lo mismo. Todos los chavales de 12 años que tienen una GameCube, necesitan comprarse una GameBoy Advance. Todos los chavales de 13 años que tienen una GameBoy Advance realmente quieren comprarse una GameCube. Y cuando te lo compras, tienes los mismos juegos en ambas consolas. Es una gran estrategia, una estrategia muy buena.
Así todos lo usuarios de GBA quieren ser además usuarios de GameCube y al revés. Tiene muchísimo sentido. Tiene mucho más sentido que su estrategia online, para su público que no es tan adulto como podríamos decir que es el nuestro.

¿El cambio de la fabrica a China que supone una reducción de costes de fabricación no hacen que la "Xbox-2" esté hecha con componentes de peor calidad?

Bien, buena pregunta..., el primer motivo por el que hemos trasladado la fabricación a China es porque necesitamos producir más unidades de Xbox de la que teníamos antes. Y dos, queremos reducir los costes. Y vamos a llevar a cabo ambos proyectos. Flextronics es una compañía internacional y nosotros trabajamos con ellos como socios y nos dijimos lo queremos hacer más rápido y más barato. Esto sólo puede ayudar al consumidor, ayuda pudiendo ofrecer una consola por 199$ dólares. A la segunda parte de tu pregunta puedo decir que Xbox sigue avanzando y mejorando en apartados como la seguridad y la protección ante los modchips, dando las herramientas necesarias a los desarrolladores para que eviten la piratería. Además ahora nos vamos a centrar en mejorar el servicio Xbox Live.

¿Y las ventas?

Las ventas en Japón... siempre supimos que Japón iba a ser el territorio más difícil de penetrar. Tenemos que ser muy pacientes con Japón.

Entre los diez juegos de Xbox de los que hoy habla todo el mundo hay seis japoneses: Panzer Dragoon, Ninja Gaiden, Steel Batillon, Blinx, Beach Volleyball... son todos de desarrolladores japoneses. El año pasado de los tres o cuatro juegos de los que hablaba todo el mundo, ninguno era japonés. Así que hemos tenido muy, muy buenos avances en Japón.

En Europa tuvimos un inicio muy lento con un error en el precio, fue un error. Lo arreglamos y ahora va todo mucho mejor.

En Norteamérica... estamos muy contentos.

¿Están las compañías de desarrolladores aprovechando las posibilidades de Xbox?

Yo creo que sí, mira Blinx, es pura innovación en la forma de juego, siempre hay innovación y creatividad alrededor de los juegos nuevos. Pero lo que a mi me entusiasma de verdad de los juegos de la próxima generación es el online. La posibilidad de reemplazar la inteligencia artificial con otros jugadores humanos. La posibilidad de crear comunidades que hagan que un juego evolucione. ¡Es alucinante! Mira, cuando te fijas en la web hay dos formas de verla, unos dicen que la web es la biblioteca más grande del mundo, pero, desde mi punto de vista, lo que es realmente especial es que puedo leer más y no eso, sino que el lector se puede hacer escritor. Con lo que ¿podemos hacer que los jugadores se conviertan en creadores de juegos? Y que sean quienes planteen los argumentos, los diseños de los niveles, plantear los papeles de cada jugador, establecer los desafíos,...los publishers se pueden olvidar de hacer un juego interesante porque los juegos serán siempre interesantes. La vida del juego será más larga si la gente comparte sus niveles, desafíos,...

"Siempre supimos que Japón iba a ser un terreno difícil de penetrar y en Europa tuvimos un error de precio. Lo arreglamos"

Y obviamente, otra cosa es la capacidad de reunir a más y más gente cada vez. Y poder jugar a la vez, fútbol once contra once o 24 coches de Fórmula Uno, como ejemplos típicos... pero piensa en juegos de plataformas de cuatro personajes en colaboración... es un juego totalmente distinto a lo que hemos visto hasta ahora.

¿Y qué hay de la posibilidad de descargar contenidos adicionales?

Ah, sí...se puede hacer ya. En DOA 3. mira lo que dijimos a los publishers es "Pon la posibilidad de que en el futuro puedan descargar contenidos adicionales", el usuario decidirá el hacerlo o no. Algunos publishers lo han puesto por lo que para Navidades habrá una gran ola de nuevos contenidos con el servicio Xbox Live.

Y que este tipo de cosas sea gratuita o esté incluido en el precio del servicio no quiere decir que los publishers no ganen dinero porque lo que consiguen es que los juegos tengan una vida más larga.

¿Habrá un acuerdo al final con Square?

Mira, hace un año podías hacer una lista fácilmente de los desarrolladores que estaban trabajando con Xbox. Hoy es mucho más fácil listar a los que no están trabajando con nosotros. El hecho es que casi todos los desarrolladores están trabajando con Xbox.



A quién no se le ha pasado por la mente que, con todas las posibilidades de imagen de alta definición, sonido Dolby Digital 5.1 y todo lo que nos han metido por los ojos los promotores de la caja negra de la X, deban existir varios cientos de miles de cables con conectores negros, verdes, blancos, amarillos, RGB, euroconectores, de fibra óptica, RF... ¡exactamente! Un verdadero cacao de esos de los que no puedes salir si no es gracias a una maravillosa guía como la que aquí se te ofrece. Con todo lujo de detalles, con los precios recomendados, con las marcas y las fotos para que los reconozcas y puedas decir al dependiente de la tienda: "Ese no, el de al lado, no el de abajo, hombre, por Dios!".

¡ÉCHAME UN CABLE!



EL CABLE DE ALIMENTACIÓN

¿Qué es? Sí, parece una chorrada. Todo el mundo lo cree reconocer a simple vista, pero hace falta en cualquier situación, este es de los imprescindibles. Mide 1,80 metros.

¿Para qué sirve? Este cable sirve para poder enchufar la consola a la red eléctrica. Es decir, para que la energía llegue a nuestra querida Xbox y ésta se encienda. No señor, para los que se lo pregunten no puede ir a pilas. Un detalle: si tenemos desconectada la consola durante un tiempo considerable, datos como la hora y la fecha se nos borrarán. (la respuesta al misterio es que Xbox no lleva pila para el reloj).



CABLE STANDARD AV

¿Qué es? El cable estándar de conexión audio y video es un cable de 2 metros de largo que unifica desde una conexión que viene de la consola las señales de video y las dos señales de audio.
¿Para qué sirve? Su utilización es para conectar la Xbox a televisores (u otros receptores) con terminal de audio y video compuesto.

Precio: 24,99 euros

Además: Se incluye un adaptador de Euroconector para aquellos terminales que tengan terminal de entrada de Euroconector.

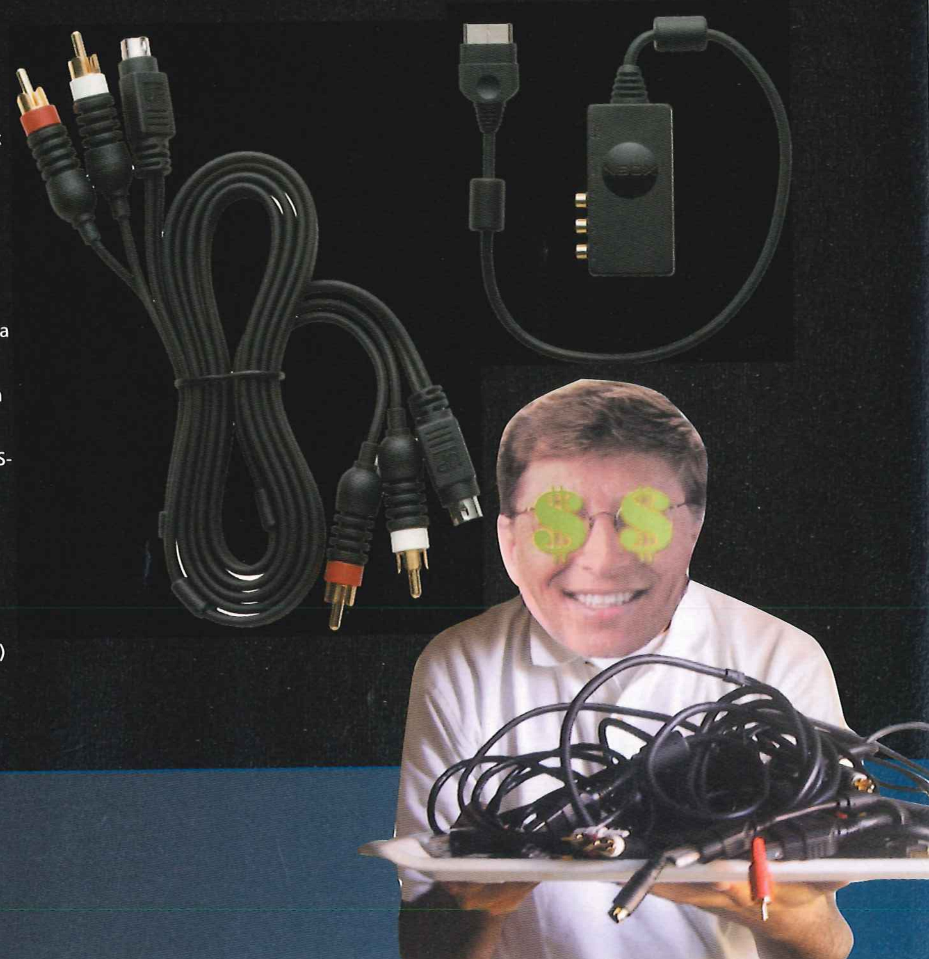
CABLE S-VIDEO

¿Qué es? Si quieres obtener una señal de imagen de mejor calidad, una de las opciones que te ofrece Xbox es el cable avanzado S-VIDEO que se compone de dos partes: el conector que va a la consola y con salida para audio RCA y señal de imagen digital S-Video de algo menos de 2 metros; y los cables que irían desde este conector hasta la TV o el dispositivo que usemos para hacer llegar la señal. Esta segunda parte llegará a los dos metros de longitud.

¿Para qué sirve? Este cable permite la integración entre la videoconsola Xbox y las Tvs o receptores que utilizan entrada de audio Dolby Digital y entrada de S-Video para mayor nitidez en la imagen.

Precio: Modelo no disponible en España

Además: Pero sin embargo otras compañías sí han introducido un cable de S-Video para Xbox (ver tabla) que aprovechan todas las características del S-Video.



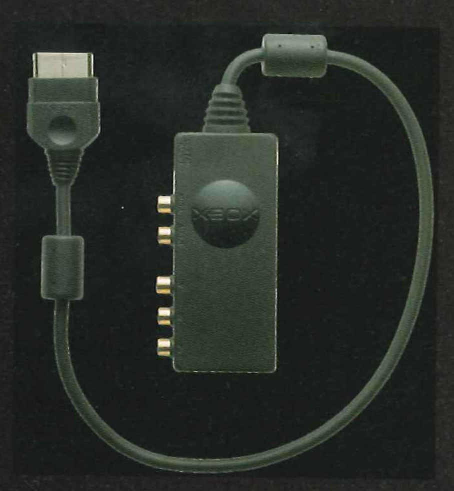
CABLE EUROCONECTOR AVANZADO

¿Qué es? Hablamos ahora del cable de conexión avanzado Euroconector que por un lado tiene un conector para la consola Xbox y por el otro directamente la conexión para TVs y dispositivos con entrada de Euroconector.

¿Para qué sirve? Este Euroconector avanzado lo que ofrece son señales de video RGB para lograr una mejor reproducción de la imagen en la pantalla, pero además proporciona una salida de audio digital para receptores de audio digital.

Precio: 29,99 euros





CABLE HDTV

¿Qué es? Se trata un cable compuesto de dos partes (como el S-VIDEO). La primera de las partes que viene desde la consola saca una señal de video compuesto entrelazada, para eso tiene una segunda parte compuesta de los cables que conectan con el receptor.

¿Para qué sirve? Esta señal es la adecuada para las televisiones que soporten una señal de video de 480i y 480p, 720p o 1080p. (Películas sólo en 480i). Sirve para receptores de audio digital o sonido envolvente. Así como para sonido Dolby, pero para esto hace falta un cable de fibra óptica.

Precio: No comercializado en España.

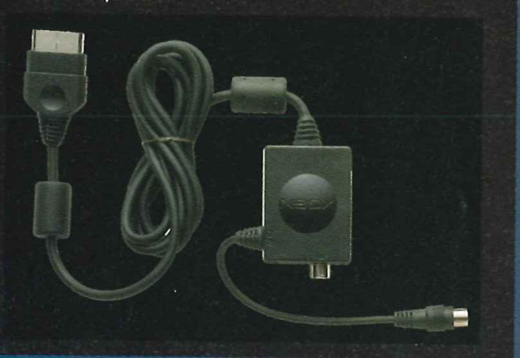
Además: Lo que hay que comentar en este aspecto es que aún no ha sido comercializado en España dado, fundamentalmente, a que no existen apenas televisores que soporten este tipo de señal.

CABLE RF

¿Qué es? Estamos ante la solución para todos aquellos que su televisión no tiene entradas de audio y video. El adaptador RF utiliza la radiofrecuencia.

¿Para qué sirve? Pues sirve para poder enchufar la consola a través de la conexión de antena y sintonizando la Tv en el canal 36 de UHF.

Precio: 24,99 euros



CABLE FIBRA ÓPTICA

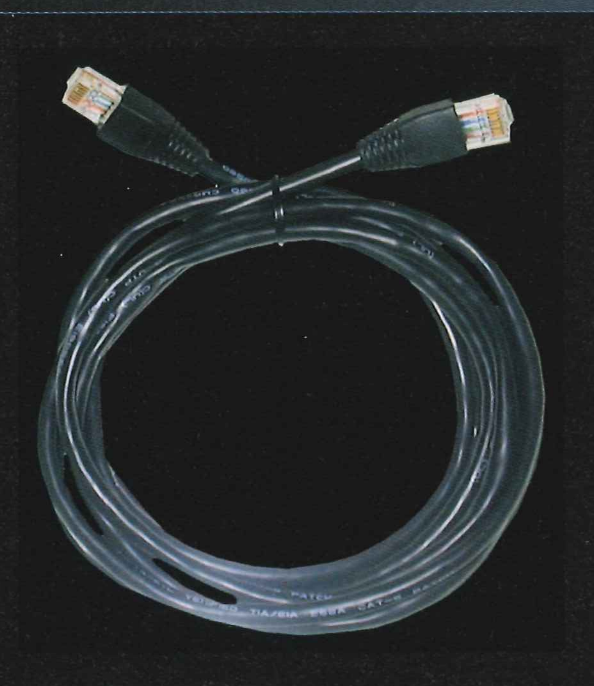
Si te apasiona el sonido, te apasiona Xbox y necesitas que tus juegos suenen con la máxima pureza en Dolby Digital, el cable de fibra óptica es tu opción. ¿Una pega? Sí, pero muy grande... el cable todavía no lo comercializan en España y tendremos que tirar de otras opciones para el Dolby Digital. El cable de fibra óptica lo que permite es una transferencia más fiel de los datos debido a la terminación del cable de máxima precisión. El de la foto es de la marca Monster.

CABLE EXTENSIÓN PAD

Pues eso, sirve para estirar un poco el pad. Si los cerca de tres metros que tiene el pad oficial de Xbox no te resultan suficiente para poder jugar en tu casa o crees que es mejor ver la tele desde más lejos este cable de Logic 3 te permite estirar hasta casi 2 metros más la distancia con un sencillo conector y por poco menos de 10 euros.



Compañía	Cable	Precio
Logic 3	Cable Euroconector con adaptador AV	15,90 euros
	Cable S-Video con adaptador AV	15,90 euros
	Cable RF Unit	16,90 euros
	Cable Link	12,90 euros
	Cable Extensión Pad	9,90 euros
Thrustmaster – Guillemot	Cable High Definition S-Video + AV cable	9,90 euros

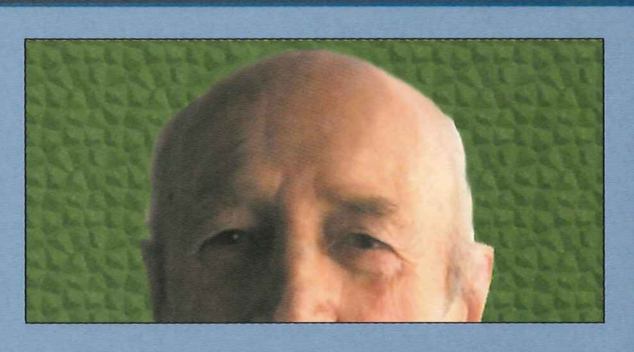


UN CABLE CLAVE SYSTEM LINK CABLE

¿Qué es? El System Link Cable es un cable de red que se conecta al puerto Ethernet de la consola Xbox para crear una LAN con dos consolas. Algunos lo utilizan para enchufarlo a su router (o un hub conectado a internet con un módem) para jugar a la Xbox utilizando internet.

¿Para qué sirve? Sirve para organizar partidas en red. En el número 3 de la revista XB Magazine explicábamos lo útil que podía ser este cable si tienes un colega con la Xbox. Simplemente conectarlo, tener dos juegos que acepten la interconexión y a disfrutar a toda pantalla de partidas multijugador.

Precio: 29,99 euros

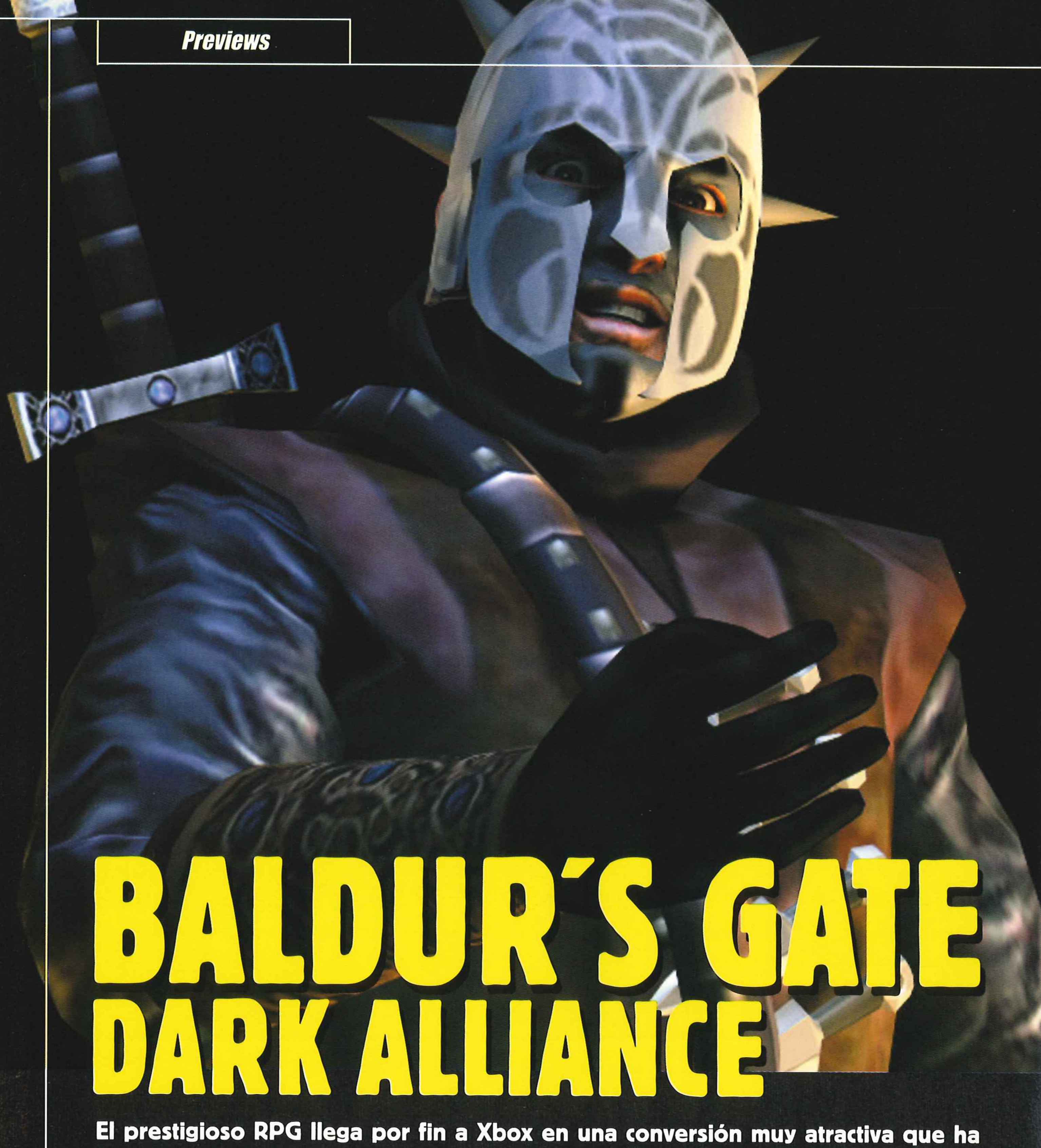


Monitor Xbox

Mirad chavales, sé que está muy bien eso de comprar los mejores cables para enchufarlo a la tele, pero lo que a mi me gusta de verdad es poder enchufar la consola a mi monitor del ordenata de 17". La claridad de la imagen es impresionante... ¿te preguntas cómo puedes enchufarla a un monitor verdad? Pues existen un par de opciones: la primera y peor opción porque no es una conversión a VGA pura es con el conector Redant por unos 66 euros. Pero yo he preferido pedirlo a unos amiguitos alemanes (Digital-X) que han fabricado un conector impresionante. Lo malo es que la salida de audio es digital y perdemos algo grande... pero la imagen merece la pena.

ABUELO DIXIT





BALDUR´S GATE DARK ALLIANCE

El prestigioso RPG llega por fin a Xbox en una conversión muy atractiva que ha potenciado todo su apartado gráfico y sus posibilidades técnicas. Este título de la popular saga Baldur´s Gate ha triunfado en Playstation 2 convirtiéndose en uno de los títulos de rol por excelencia en esa plataforma.


Estos ratones están hambrientos!


¡Y son realmente grandes!


¿Muchos malos? No problem... sal corriendo.

Y vamos a reconocerlo sin ningún miedo, nos moríamos de la envidia. Afortunadamente Interplay ha respondido a nuestros ruegos y presentó en el E3 la versión acabada de Xbox, que presenta un aspecto impresionante y que llegará a nuestro país, traducida y doblada al castellano, allá por el mes de Septiembre.

El apartado gráfico del juego es un aspecto fundamental, aunque su principal beneficio ante los fanáticos de los RPG es que es el primer juego que se basa en las nuevas reglas Advanced Dugeon & Dragons, en su tercera edición. Los expertos de Snowblind Studios se plantearon el proyecto hace tiempo de llevar la saga al mundo de las consolas, inicialmente a PS2. Las principales premisas que adoptaron fueron la inclusión de un novedoso motor gráfico para brillar en el entorno consolero, acercarse al modo de juego de Diablo, mucho más popular que el clásico de Baldur´s Gate y crear una nueva historia en el mítico mundo de los Reinos Olvidados.

La principal diferencia de este nuevo capítulo con los otros títulos de la saga, es que Dark Alliance tiene un enfoque mucho más sencillo, sobre todo por adquirir las reglas de la 3ª Edición de Advanced Dugueons & Dragons, que son una nueva versión mucho más simplificada. En el juego, como es costumbre, se adquiere una visión aérea para explorar el mundo de los Reinos Olvidados, donde tendrás que elegir a uno de los tres personajes predeterminados: un humano, una sacerdotisa elfo y un guerrero enano. En muy poco tiempo se adquiere un completo control sobre sus estadísticas y habilidades.

Un elemento que hace más atractivo a este Baldur´s Gate es la mezcla de acción, aventura y el RPG clásico

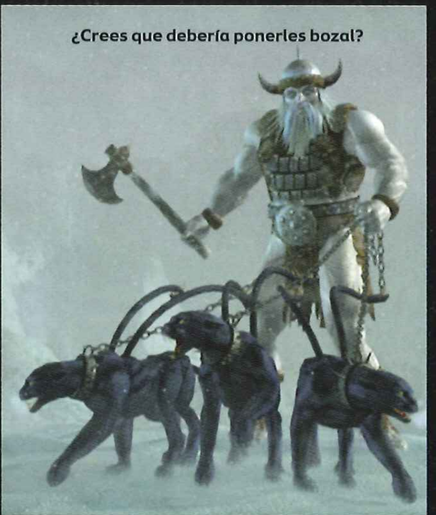
En cuanto a la historia de Dark Alliance, tras elegir personaje, el juego nos coloca en una nueva época de oscuridad en la Costa de la Espada. Cientos de bandas de bandoleros saquean y asesinan el territorio y nos vemos obligados a huir hacia la famosa ciudad de Baldur´s Gate. Pero en el camino seremos atacados y nuestra hermana será raptada. A partir de aquí, el viaje en busca de nuestra hermana será el principio de una enorme aventura que mezcla la acción, la aventura y lo mejor de este RPG clásico. Y es que, uno de los aspectos que más sorprenden es la inclusión, intencionada, de muchos elementos propios de la acción. Esto le otorga al título una dinámica mucho más atractiva, sin perder los elementos que demandan los amantes del género de rol.

El aspecto gráfico de Baldur´s Gate Dark Alliance nos ha dejado muy impresionados, y es que los efectos visuales de los hechizos, los









¿Crees que debería ponerles bozal?



Busca hasta en el último recoveco.



Mitad iguana, mitad... sabe Dios qué.

Una banada sonora espectacular, sonido Dolby Digital 5.1 y voces dobladas al castellano, ¿necesitas algo más?

detallados personajes y los enormes entornos del mundo de los Reinos Olvidados han sido cuidados al máximo. Otro aspecto impresionante es la banda sonora del juego, con una colección de temas épicos que merecerían salir a la venta en un CD. Además, al igual que en la versión de PS2, el juego aparecerá con voces dobladas al castellano, lo que es siempre de agradecer. Toda la banda sonora cuenta con sonido Dolby Digital 5.1, como no podía ser de otra manera.

Un juego repleto de magia, cientos de hechizos, armas, personajes y posibilidades. Y todo con una acción y un argumento que te atrapan al instante. Un RPG que, seguro, será referencia a la hora de desarrollar juegos futuros en le género, sobre todo en el mundo consolero.

Valoración:
Un título imprescindible si te gusta el género, con todo lo bueno de una saga consagrada, las reglas de AD&D y toda la acción y la perfección técnica que se exige en una plataforma como Xbox.

Nombre: Bladur´s Gate Dark Alliance
Desarrollador: Snowblind Studios
Distribuidor: Virgin
Web: www.interplay.com/bgdarkalliance/
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: Julio 2002
Opciones: 1-4 Jugadores



GAUNTLET DARK LEGACY

Desde el último Gauntlet hemos notado y seguro que tú también lo notarás cuando juegues, un cambio fundamental... el Dark Legacy no se te terminará cuando le empieces a tomar el gusto al juego, sino que será suficientemente largo para satisfacer tus ansias de coleccionar runas, magias y monedas para ganar poderes.

El mundo de Gauntlet: Dark Legacy lo podemos dividir en 8 partes que corresponden a: Hielo, Sueño, Aldea, Castillo, Montaña, Desierto, Bosque y Cielo. Ocho reinos que nos conducirán a un mismo fin, reunir las 13 piedras rúnicas y luchar con el malvado mago demoníaco Garm.

Para alcanzar este objetivo, los ocho personajes distintos: Guerrero, Valquiria, Arquero, Mago, Bufón, Brujo, Caballero y Enano, podrán obtener diferentes poderes. Cada no obtendrá sus propios poderes únicos e inimitables. No te limites a avanzar y matar a todo lo que se mueva. Piensa en el modo de hacerlo fácil y eso es mediante el uso de los poderes especiales. Y si quieres que tus personajes tengan capacidades especiales deberás estar atento en la bús-

Utiliza los poderes especiales que te dan los ítems del camino para acabar con mayor facilidad con los bichos que te salgan al paso



¡Huy! Me equivocado, pensé que eras Aladino.



¡Mira el del bardeo a la derecha mago!



Ni en la biblio le dejan tranquilo a uno.

queda de amuletos, cofres y obeliscos. En esta búsqueda llegarás al encuentro de hasta 42 personajes escondidos que podremos ir desbloqueando, así como más de 50 tipos de enemigos distintos.

Los gráficos del juego están pensados para plataformas de menor poder técnico, de este modo, sólo podemos decir que son aceptables y que gracias al poder gráfico del chip de la consola Xbox la conversión ha permitido introducir algunas mejoras. Gauntlet es una garantía de diversión para aquel que lo haya jugado alguna vez y es así no sólo en el modo individual, sino en el más que famoso juego para cuatro personas. De hecho, la magia de Gauntlet es la posibilidad de jugar hasta cuatro luchadores al mismo tiempo en una batalla cooperativa y con los cuatro puertos para pads de la consola Xbox, la cosa se ha simplificado respecto a modelos de plataformas anteriores. Conoces el juego, sólo te hace falta probarlo y valorar.

Valoración:

Con las mejoras pertinentes respecto a versiones del Dark Legacy de otras consolas, este Gauntlet eleva la capcidad de juego multijugador hasta la categoría de ritual. Un clásico que se estrena en Xbox.

Nombre:	Gauntlet: Dark Legacy
Desarrollador:	Midway
Distribuidor:	Virgin
Web:	www.midway.com
Precio:	69,99 euros
Fecha Lanzamiento:	Verano 2002
Opciones:	1-4 Jugadores

De los "recres" a casa

Gauntlet es uno de esos muchos títulos que han encontrado sitio entre las consolas, pero que empezaron a base de los cientos de miles de monedas de cinco duros en los recreativos del barrio. Y una de las primeras que nos abría el campo de la cooperación hasta los cuatro jugadores... ¡qué mañanas de escuela recogiendo runas!

Con este no quiere jugar nadie.

Más poderío

Algunos de los poderes nuevos son:

Amuleto de Vida.- El jugador podrá recuperarse de algunos de los daños sufridos.

Poción Mikey.- Provoca que los enemigos se enfrente con un espejismo de nuestro personaje.

Mano de la Muerte.- Permite al jugador extraer la vida de los enemigos.



Pues sí que me he pasado con el picante.

GRAVITY BIKE GAMES
street. vert. dirt.

Toma carrera y salta. Gravity Bike Games es un juego de trucos sobre bicicleta en el que podremos desplazarnos por unos entornos fantásticos recreados hasta el mínimo detalle y en los que podremos llevar a cabo hasta 1500 trucos distintos al mando de nuestra bici.

Los movimientos de los corredores incluyen animaciones reales gracias al sistema de capturas que ha conseguido hacer hasta 400 capturas de corredores profesionales. Y hablando de corredores, el juego nos deja elegir entre 21 fenómenos de la bicicleta para superar los diez niveles distintos llenos de obstáculos y desafíos: Acid Factory, Train Depot, Oil Refinery, Mount Magma y otros. Unos circuitos en los que aprenderemos con facilidad los cientos de combos distintos para ir avanzando y conseguir más puntos, saltos mayores y acceso a las áreas más escondidas.

Además el juego incluye una modalidad multijugador para dos personas con juegos como: Graffiti, Carrera, Horse, Desafío en equipo, Chicken y Follow-the-leader.



Valoración:
Aunque se han esforzado por conseguir un aspecto gráfico de gran calidad, los juegos de bicicletas para hacer trucos tienen un difícil calado en el mercado español. Buenos gráficos y movimientos.



¿1500 trucos distintos?
Este juego de Midway presume de tener más de 1500 trucos para hacer subido en la bicicleta pero, ¿hasta qué punto podemos soñar con contar cada uno de ellos? La verdad es que no sé como habrá hecho la gente de Midway para saber que hay tantos... y ni siquiera creo que en una bicicleta de verdad se puedan hacer tantas cosas.

Nombre: Gravity Bike Games: Street. Vert. Dirt.
Desarrollador: Midway
Distribuidor: Virgin
Web: //www.midway.com
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: Verano 2002
Opciones: 1 - 2 Jugadores

AGGRESSIVE INLINE

Diez patinadores profesionales se han prestado a realizar esta experiencia. Se trata de un juego bestial que rompe el molde de los juegos de tricks. Velocidad máxima, saltos de vértigo y una captura de los movimientos cargada de realismo gracias a que Acclaim ha contado con profesionales del patinaje "inline" tales como Chris Edwards, Taig Khris, Frankie Morales, Shane Yost, Eito Yasatoko, Jaren Grob, Matt Lindenmuth, Matt Salerno, y Sam Fogerty. Si a esto le añadimos el motor gráfico de Z-Axis que en algunos momentos llega a doblar la cantidad de polígonos que vimos en Dave Mirra BMX Freestyle 2. Y esto afecta a los movimientos de los patinadores que lo hacen con mucha suavidad, así como "ellas" dejan que se muevan sus faldas, pelo y, sí, las tetillas también se les moverán a las mozas. El manejo del juego no copia el Dave Mirra, sino que ha variado un tanto y se ha acercado al estilo Tony Hawk, por lo que los fans de éste tienen un nuevo estilo de "skate" que aprender a controlar. Montones de tricks y de combos para conseguir piruetas impredecibles... aprende rápido y evoluciona con tus patinadores para conseguir cada objetivo. Y sobre todo aprovecha las posibilidades del juego multijugador a pantalla partida. ¡Más truquitos!

El juego ha contado con la participación de patinadores profesionales que se han prestado a que capturasen su estilo



Editor de parques

Una de esas cosas que nos gustan a todos es poder editar nuestros propios lugares en los que luego patinar. Un arbolillo por aquí, una escalera por allá y venga, un half-pipe para poder hacer miles y miles de puntos... ¡es tan bonito ser diseñador de parques...!



¡A ver si eres capaz de imitar esto, Rex!

Valoración:

Los gráficos conservan algo del estilo fotorealista de Dave Mirra BMX, pero se aproximan cada vez más a un estilo más parecido al de Tony Hawk´s Pro Skater, del mismo modo que el control de nuestro patinador para llevar a cabo los tricks.

Nombre: Aggressive Inline
Desarrollador: Z-Axis
Distribuidor: Acclaim Entertainment
Web: www.acclaimmaxsports.com/aggressiveinline
Precio: 65,95 euros
Fecha Lanzamiento: Verano 2002
Opciones: 1-2 Jugadores

ANTZ Extreme Racing

Con la licencia de la famosa película de animación de los estudios Dreamworks, Empire y Planeta de Agostini Interactive nos traen un juego de carreras plataformero, muy al estilo de juegos como Mad Dash Racing, donde puedes saltar, correr, recoger ítems, superar obstáculos,etc., pero con el objetivo final de llegar el primero a la meta.

En Antz Xtreme Racing podremos elegir hasta un total de cuatro personajes de la película a medida que se vayan desbloqueando, pues en un principio sólo estarán disponibles los protagonistas Z y Bala. Al principio del juego partimos con el número 5.000.000 en el ranking, y es que en una familia de millones de hormigas es muy difícil destacar. De nosotros depende mejorar esta posición y convertirnos en el campeón del hormiguero. Para ello tendremos que superar circuitos donde no sólo la velocidad es importante, ya que existen muchos peligros, enormes enemigos y todo se desarrolla con una dinámica de exploración y parecida a un juego a de acción. Si bien, el fondo sigue siendo una competición de velocidad. A lo largo de los circuitos podemos recoger objetos que nos beneficiarán en la carrera y que molestarán a nuestros rivales. Se alternarán circuitos de tierra, agua y aire, ya que disponemos de cuatro modos de carrera: corriendo sobre nuestras seis patas, conduciendo vehículos, navegando e, incluso, volando. Todo con los impedimentos propios de las condiciones del terreno y de los efectos climatológicos. El juego tiene un buen aspecto visual, con decenas de escenas cinemáticas sacadas de la película. Aunque su público objetivo es bastante joven, resulta un juego entretenido.

Valoración:

Hay que tener en cuenta que el título está enfocado a un público algo infantil, aunque este género híbrido entre las plataformas y las carreras puede enganchar a cualquier tipo de público.
Sin muchos alardes, entretiene.

Nombre: Antz Extreme Racing
Desarrollador: Empire Interactive
Distribuidor: Planeta de Agostini Interactive
Web: (no tiene web oficial)
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: Julio 2002
Opciones: 1 - 4 Jugadores

Ese trozo de caramelo es para mí.



En el coche de papá, nos iremos a pasear.



¡Dios mío! ¿una calavera? Mal rollito.

Tour de France

Uno de los géneros que nunca ha triunfado en ninguna plataforma a pesar del gran número de seguidores que tiene el evento deportivo por televisión es el ciclismo. Los juegos de ciclismo no han tenido gran calado entre el público y en opinión de Konami ha sido porque nadie ha hecho un buen título basándose en las cualidades del género. Es la compañía nipona la que estrena título de ciclismo sobre nuestra querida plataforma Xbox y lo hace con toda la fuerza, la competitividad y el glamour de la ronda francesa: el Tour de France. Para ello, el juego cuenta con las licencias oficiales de la carrera por tierras galas y de doce equipos oficiales de ciclistas: COFIDIS, Crédit Agricole, Domo-Farm Frites, EUSKATEL-EUSKATI, Fassa Bortolo, IBANESTO.com, KELME, LAMPRE DAIKIN, LOTTO ADECCO, MAPEI QUICK STEP, ONCE EROSKI y TACONI SPORT EMMEGI. La acción se desarrolla como si se tratase de una carrera de coches en la que tenemos que usar estrategias para aprovechar las cualidades de nuestro corredor en el terreno que más le favorezca, así como reservar fuerzas cuando la carrera esté parada para luego hacer una escapada. Deberemos estar al tanto de nuestras reservas de energía, pero también del estado de nuestra bicicleta la cual podremos ir mejorando poco a poco con añadidos. Además el juego cuenta con un modo multijugador que le da un sentido de verdadero trabajo en equipo en ciertos momentos de la carrera, claro, que a nadie le gusta trabajar para quedar segundo... el ciclismo es diferente.

El juego aprueba el apartado gráfico de sobra, quizá algunos bordes y esquinas nos hables del uso de pocos polígonos, pero la física de los movimientos en los corredores está muy bien llevada a la pantalla, así como el pavimento sobre el que corremos. No tan logrado es el apartado sonoro, pero un juego de estas características es todavía hoy que está en la calle, un experimento y sólo la respuesta de la gente puede quitarnos la razón sobre nuestras valoraciones.



Controla las escapadas de tus adversarios.



Y para los puertos nada de doparse.

Valoración:

El hecho de no contar con un público masivo puede repercutir negativamente en uno de los juegos de ciclismo mejor desarrollado de los últimos tiempos. Habrá que ver la versión definitiva, pero el juego apunta maneras para ser, cuando menos, entretenido.

Nombre: Tour de France
Desarrollador: Konami
Distribuidor: Konami
Web: www.konami.com
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: Ya disponible
Opciones: 1 - 2 Jugadores

The Elder Scrolls III MORROWIND

Primero llegó "Elder Scrolls: Arena", luego fue "Elder Scrolls II: Daggerfall". Las puertas de nuestra amada consola se abren para presentar un RPG con la solidez de llevar una saga con miles de aficionados detrás, "Elder Scrolls III: Morrowind".

El juego es una búsqueda en el Imperio de Tamriel y empezamos encerrados en una cárcel de la isla de Vvanderfell, una isla dominada por un enorme volcán, la Montaña roja que será definitiva en nuestra historia. Una vez tomemos nuestras primeras decisiones el juego permitirá ir a nuestro antojo hacia donde queramos y con cualquier objetivo. No hace falta que nos centremos en cumplir los objetivos, sino que podemos dedicarnos a conocer a las gente y culturas que abundan en este peculiar mundo. Varios cientos de personajes serán los que nos crucemos y responderán en función a nuestras acciones. Morrowind nos ofrecerá unas 50 horas de juego, horas de decisiones constantes en las que iremos labrando la historia de nuestro personaje en esta fantasía de la gente de Bethesda Softworks. Un mundo realista con gráficos de entorno impresionantes, así como unos efectos de luz y clima increíbles. La saga tiene toda la confianza de los "roleros" más experimentados, sólo hace falta que el salto a Xbox tenga tanto éxito como las entregas anteriores en PC.


Te cambio tu hacha por mi espadón toledano.

Valoración:

El juego aporta hasta el más mínimo detalle que piden los jugones de RPGs, aporta una historia con pasado más que contrastado, aporta la veteranía de título exitoso. Lo tiene todo para convertirse en un éxito, sólo le falta la promoción.



100% RPG

La gente de Bethesda Softworks sabe muy bien qué demanda la gente para un juego de rol. Lo han hecho de forma extraordinaria con las dos primeras partes de la saga en PC y ahora quieren abordar el oscuro mundo de Xbox. Morrowind te sumergirá en un universo fantástico en el que la historia la creas tú. Un RPG con todos los pequeños detalles que hacen que un título de rol sea realmente grande.

Nombre: Elder Scrolls III: Morrowind
Desarrollador: Bethesda Softworks
Distribuidor: Ubi Soft
Web: //www.elderscrolls.com
Precio: 69,99 euros
Fecha Lanzamiento: Verano 2002
Opciones: 1 Jugador

GUN VALKYRIE

Por fin Gun Valkyrie ha llegado al mercado, y es que la historia de este proyecto de Smilebit, los creadores de Jet Set Radio, ha sufrido sus contratiempos. El ambicioso proyecto, pensado para convertirse en una de las próximas sagas de más éxito de Sega, comenzó a idearse pensando en Dreamcast.

El juego comenzó a diseñarse, empezó su desarrollo y sus ambiciosas miras desbordaron a la fantástica máquina de Sega, que en esa época comenzó su declive hasta morir abandonada y maltratada por la industria. Una lástima, pero había que pensar en el futuro de Gun Valkyrie y comenzaron a barajarse diversas posibilidades. Afortunadamente Microsoft y Sega ya habían alcanzado en aquel momento el amistoso acuerdo que mantiene en la actualidad y a nadie se le escapa ya cuánto le gusta a Sega la potencia y las posibilidades de Xbox. Y seamos sinceros, un juego pensado para Dreamcast hubiese dado un paso atrás de implementarse en cualquier otra plataforma. Nosotros somos de la opinión de que sólo Xbox ha superado las prestaciones de la consola blanca de Sega.

Un peculiar Imperio Británico

Pero, dejando atrás sus complicados orígenes, os contaremos qué nos ha parecido este esperado título de los genios de Smilebit. El juego nos traslada al año 1906 es decir, al pasado, aunque es un pasado alternativo con tintes muy futuristas. A raíz de la visita del cometa Halley a finales del siglo XIX, un prestigioso científico, el doctor Hebble Gate, cambia la historia de la humanidad. Utilizando sus grandes descubrimientos científicos hace que la civilización abandone la era del vapor y utilice una revolucionaria energía para realizar viajes interplanetarios y construir sofisticadas armas y armaduras, además de unos úti-





¡Fly me to the moon!
Usa el propulsor con inteligencia.

Menos mal que siempre llevo la ganzúa conmigo.

Encontrarás miles de bichos asquerosos.

les Jetpacks para propulsarse. Esta prosperidad tecnológica hace que el Imperio Británico se extienda de forma imparable, incluso más allá del sistema solar.

Todo sigue así su curso normal y parece que la prosperidad tecnológica y económica nunca se verá afectada. Pero un día el doctor Hebble, que se encontraba en un lejano planeta llamado Tir na Nog, junto a un grupo de colonos humanos, parece desaparecer. Las comunicaciones se pierden y se piensa que el doctor ha desaparecido. El famoso y popular científico era la persona más poderosa de la Tierra y su pérdida deja huérfana a su recién creada civilización. Cuatro años después de su misteriosa desaparición, dos agentes de la organización GunValkyrie, creada por el doctor como protección de la humanidad, se dirigen a Tir na Nog a buscar alguna respuesta. Estos agentes son los llamados Elegidos de Halley, ya que entraron en contacto con núcleos del famoso cometa cuando eran pequeños y han desarrollado sorprendentes habilidades. Los encargados de buscar al doctor en el extraño planeta de Tir na Nog son Kelly O´Lenmey, una muchacha de 22 años y Saburouta Mishima, un antiguo samurai, ambos convertidos en comandos GV tras entrar en contacto con los núcleos de Halley.

Insectos en Tir na Nog

Al comenzar el juego tendremos que elegir a alguno de los dos personajes y comenzar a jugar sobre la superficie de este planeta hostil. La dinámica del juego es la de un título de acción en tercera persona donde tendremos que acabar con cientos de enormes insectos que intentarán acabar con nosotros. Los dos personajes tienen características comunes y algunas habilidades propias. Por ejemplo, si elegimos a Saburouta podremos utilizar su increíble catana cibernética para acabar con los asquerosos bichos alienígenas. Pero el elemento más importante con el que cuentan los dos soldados es el imprescindible Jetpack. Este propulsor colocado a la espalda de las avanzadas armaduras será necesario para sortear obstáculos, esquivar ataques o realizar combates en el aire.

El control del juego es algo complicado en un principio, pero un sencillo tutorial durante la primera misión nos dejará las cosas muy claras. En él aprenderemos a fijar la vista sobre nuestros objetivos con el stick analógico derecho, movernos con el izquierdo y activar nuestro propulsor con el gatillo izquierdo. La energía de nuestro Jetpack se gasta y debe recargarse de forma

Siempre me ha gustado hacer pompas de jabón.

automática, lo que sólo nos permite estar en el aire durante cuatro o cinco segundos. Esto es muy importante a la hora de utilizarlo, pues puede ser nuestra salvación o nuestra perdición. Aunque, además de utilizarlo para ganar altura y superar obstáculos, hay otra forma de usar el Jetpack que resulta mucho más útil y atractiva. Podemos utilizar fuertes impulsos de este dispositivo en cualquier dirección, para huir de algún enemigo, esquivar algún golpe o lanzarnos en un ataque feroz. Esto se consigue pulsando el stick analógico izquierdo y moviéndolo hacia la dirección deseada. Es algo complejo de aprender pero cuando se domina resulta muy interesante.

El juego cuenta con un enorme arsenal para utilizar, una gran cantidad de enemigos y unos extensos niveles para pasar varias horas pegados a nuestras Xbox. La acción y la aventura se ven potenciadas por un guión sorprendente y con un nivel de dificultad medio-alto, lo que supone una ventaja y un inconveniente, según se mire. Los aficionados más exigentes agradecerán este reto, aunque puede que algún jugador, menos experto, se desespere tras diez intentos sin poder pasar del segundo nivel. En cuanto al apartado técnico, a nosotros nos encanta el diseño manga del título que, además cuenta con un motor gráfico impresionante y unos efectos visuales sorprendentes. Un juego de Sega que ha tardado mucho en llegar pero, cuya espera ha merecido la pena, sin duda. Un título con el que la empresa japonesa vuelve a demostrar que apuesta firmemente por Xbox. De su éxito dependerá que continúe la saga.

La dificultad medio-alta del juego supone una ventaja y un inconveniente, dependerá del nivel de exigencia de cada jugador


Teléfono... mi casa.

Gráficos:	8,2
Sonido:	7,5
Adicción:	8,6
Jugabilidad:	7,8
Nota Final:	**8,0**

Nombre:	Gun Valkyrie
Desarrollador:	Smilebit / Sega
Distribuidor:	Infogrames
Web:	www.sega.com/sega/game/gunvalkyrie_launch.jhtml
Precio:	59,95 euros
Fecha Lanzamiento:	Junio 2002
Opciones:	1 Jugador


¡Volando voy! ¡Volando vengo!



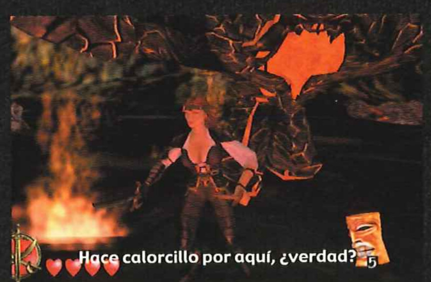
PIRATES
THE LEGEND OF BLACK KAT

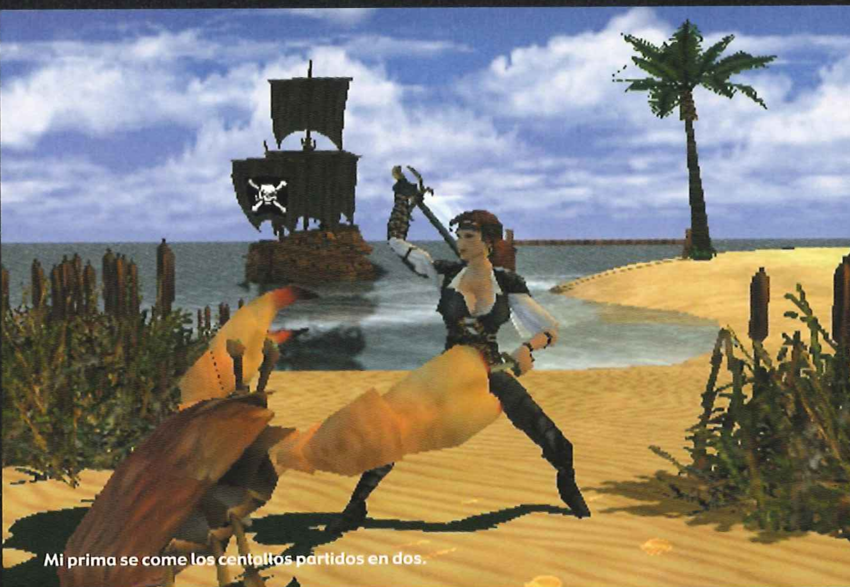
Navegar por los mares en calma y esperar al anochecer para hacer incursiones en tierra firme, abordar las naves del enemigo por sorpresa y hacernos con los tesoros más deseados, recorrer islas plagadas de piratas en busca de una única cosa, la verdad acerca de nuestra existencia y de un tormentoso pasado familiar.

Un tema tan recurrente como es el de los piratas parece no tener demasiado éxito en el mundo de los videojuegos. Tan sólo me viene a la memoria un hit, la famosa saga de la Isla del Mono para PC. Electronic Arts ha querido ser original y sacar el máximo partido a un tema que puede dar mucho de sí: los piratas robaban, buscaban barcos hundidos y tesoros, luchaban con todo el mundo desde el barco, abordaban otras naves, manejaban con maestría el sable... y además hay grandes leyendas, personajes históricos que pueden llamar la atención de muchos jugones.

Pero debemos decir que no han creado al personaje con más carisma de la historia del videojuego en su intento de hacer un gran juego que aúne todo esto. En primer lugar la protagonista, Katarina De Leon. Para empezar cualquier pirata tiene suficiente guasa con esos trajes y pendientes, pero esta pirata no tiene ningún carisma. Algunos pensamos que sólo un "par de razones" han sido suficientes para colocarla en la portada del juego. Se supone del pirata ser un tipo soez, guarro, bruto y desaprensivo. En Pirates nos encontramos con una guapa pelirroja, bien dotada, cabellera al viento, traje provocador y con una dulce vocecilla, que se nos olvida al instante que es pirata y pensamos que es la "princesita" de algún cuento que se ha colado en nuestro videojuego.







Metidos en lo que es el juego nos encontramos con dos modos distintos que se combinan constantemente: el Modo Barco y el Modo Capitán.

En el Modo Barco, estaremos a bordo del barco de Katarina, el Wind Dancer (Bailarín del Viento... ¡hasta el nombre es cursi!) y esto nos servirá para desplazarnos entre las diferentes costas e islas y para derrotar a los enemigos en batallas navales realmente apasionantes en cuanto tomas en punto al cañón. Quizá sea el aspecto más divertido del juego, unas luchas a cañonazo limpio en las que podremos contar con diferentes municiones y power-ups que nos harán el trabajo un poco más fácil. En cualquier caso, la falta de realismo en la física del agua (es mucho mejor la de Blood-Wake) acaban con cualquier tipo de adicción que pudiera generar el juego.

En el Modo Capitán vamos a pie. Recorremos el interior de las islas en busca de objetos que nos den claves para avanzar en el juego tales como piedras preciosas, llaves, oro para comprar armas y retocar nuestro barco, y un largo etcétera. Pero no estaremos solos en las islas, sino que aparecerán los diversos enemigos y nos los cargaremos a tajos con nuestra espada... eso sí, sin ni una sola gota de sangre. De hecho, cuando acabemos con un enemigo éste caerá al suelo y se carbonizará evaporándose en una nube de humo negro, dejando tan sólo una bolsa llena de doblones de oro. Al menos existe un motivo más que la supervivencia para

En pirates nos encontramos con un juego de acción de una profundidad casi nula, pero depués de títulos como Halo, Max Payne o Gun Valkyrie todo ha pasado a carecer de sentido

acabar con los adversarios, veremos como una esfera se va llenando primero de color amarillo y luego rojo consiguiendo un ataque especial que accionaremos con el botón X. Si todo esto lo aderezamos con un loro que nos persigue para que guardemos la partida y no tengamos que empezar desde el principio si nos matan, un colorido exagerado y una profundidad de juego prácticamente nula, nos encontramos con un juego de acción muy flojo. Después de Halo, Max Payne o Gun Valkyrie, quizá todo carezca de sentido.

En lo que refiere a los gráficos del juego nos encontramos con una agua recreada con maestría, sinceramente, parece muy real; pero con unos paisajes en las islas que carecen de detalle. Si vamos andando cerca de una ladera podremos ver manchas borrosas que quieren ser hierba y sólo son manchas borrosas verdes. Los personajes dejan mucho que desear, sobre todo acostumbra-





Con diez cañones por banda

Cuando vayamos a bordo del barco Wind Dancer, podremos obtener diferentes "esferas" que nos darán poderes especiales:

- Esfera de Ataque Poderoso.- Aparecerá un icono de un cañón para indicar que el ataque está preparado. Se accionará con la X.

- Esfera de Impulso de Viento.- Se recarga con el paso del tiempo. Se acciona con B o con gatillo izquierdo.

- Esfera de Timón del Barco.- Son la fuerza del barco y encontraremos elementos para reparar y aumentar estas esferas y ser más poderosos.

dos a ver esqueletos que dan auténtico pánico, estos parecen sacados del laboratorio del colegio. Las explosiones resultan muy poco creíbles, así como la estructura del Wind Dancer es poco más que aceptable. Existen ciertas texturas que están bien, pero por lo general, elementos fundamentales como el propio cielo, no llegan a convencer. Se trata de gráficos muy coloridos y adecuados para la profundidad del juego, pero nada espectaculares. En lo que se refiere al sonido, los efectos de las luchas (sobre todo cuando chocan las espadas) están muy bien conseguidos, pero el tema central, que al principio nos mete en la piel de un pirata, al rato empieza a ser demasiado repetitivo y cansa. En definitiva, uno de esos juegos que te tiene que gustar para que te lo compres por lo que lo mejor antes que nada es alquilarlo, probarlo y luego decidir si es tu estilo.

Las batallas a bordo del Wind Dancer son buenas, pero no suficiente para sostener todo un título que basa más de la mitad del juego en recoger oro, armas y matar centollos por las playas.

Como en la bañera

Al menos podemos tener la revancha contra nuestros hermanos de cuando jugábamos a las guerras de barcos en la bañera. Existe un modo multijugador (Sea Battle) en el que elegimos un barco y un color de velas y nos dedicamos a machacar al adversario a base de bolas de cañón y poderes especiales que vamos recogiendo. En cualquier caso, no tiene mucha historia.

Gráficos: 7,2
Sonido: 6,0
Adicción: 5,0
Jugabilidad: 6,2

Nota Final: 6,1

Nombre: The Legend of Black Kat
Desarrollador: Westwood
Distribuidor: Electronic Arts
Web: westwood.ea.com
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: Ya disponible
Opciones: 1-2 jugadores

SACALE PARTIDO A TU MOVIL CON NUESTROS NUEVOS SERVICIOS POR **SMS AL 7799**
¡TODOS ELLOS VALIDOS PARA TODOS LOS TELEFONOS DE TODAS LAS OPERADORAS!

CHISTES
¿QUIERES PARTIRTE DE RISA?
Envía "**CHISTES.136**" al **7799**. Para enviar un chiste a alguien deberás añadir al final otro punto y su número de teléfono.

PIROPOS
PARA TENER UN BONITO DETALLE
Envía "**PIROPOS.136**" al **7799**. Si quieres piropear directamente a otra persona, añade al final otro punto y su número de teléfono.

EROSCOPO
¿QUIERES MEJORAR TU VIDA SEXUAL?
Envía al 7799 "**EROSCOPO.136.tu signo**". Para orientar a alguien en su vida sexual, añade al final otro punto y su número telefono.

GENEALOGIA
Descubre el origen o significado de tu nombre enviando al 7799 "**GENEALOGIA.136**" seguido de un punto y un nombre o apellido. Para enviar la Genealogía a otra persona, deberás poner su nombre y después un punto y su número de teléfono.

NUMEROLOGIA
Déjate guiar por la magia de los números enviando al 7799 "**NUMEROLOGIA.136**" seguido de un punto y la fecha en que naciste así: 05-02-1976. Para enviar la Numerología a alguien, pon su fecha de nacimiento y después otro punto y su número de teléfono.

COMPATIBILIDAD SEXUAL
¿TE CONVENDRA ESA PERSONA QUE TE GUSTA?
Envía al 7799 "**SEXO.136.signoA.signoB**". Si quieres enviar a alguien la compatibilidad, añade al final otro punto y su número de teléfono.

CHAT EN EL 7799
¡EL MAS VISITADO!

Coge tu móvil y chatea con gente como tú, estés donde estés y de modo totalmente anónimo. La forma más fácil de ligar y conocer un montón de gente nueva e incluso encontrar tu media naranja.





Para entrar en el chat, envía al **7799** el mensaje;
CHAT136
¡¡cientos de amigos te esperan anímate!!

Para más información, envía un mensaje con el texto
CHAT136 INFO
también al **7799**.

906 887 303

¡GRAN SORTEO!



PARA GANAR UNA XBOX DEBERAS ENVIAR UN MENSAJE AL 7799 CON EL TEXTO "XBOX" Y ENTRARAS EN EL SORTEO DE UNA DE ESTAS INCREIBLES CONSOLAS

LOS + SOLICITADOS



LLAMA, INDICA TU Nº DE MÓVIL Y EL Nº DE REFERENCIA
Y EN UNOS INSTANTES LO TENDRAS EN TU MOVIL.
PARA ANULAR UN LOGO, TIENES QUE LLAMAR
E INTRODUCIR EL CODIGO 136100000



El sorteo se realizará el próximo 15 de agosto de 2002 ante notario, y podrás encontrar el nombre del ganador en cualquiera de los medios colaboradores y en las webs: www.telelogo.net, www.telebuzones.com o www.postamovil.com

STAR WARS ESPECIAL

STAR WARS 136100266	R2-D2 136112113	136112117	136112116
136112112	136112112	136112115	136112114
EPISODE II 136112112	136112125	C-3PO 136112108	Obi-Wan Kenobi 136112110

MELODIAS

CINE Y TV

136300053 King of the Road - Anuncio de Audi TOP
136300007 It's my life - Opel Corsa (Bon Jovi)
136301756 The Dandy Warhols - Anuncio Vodafone NUEVA
136300032 El coche fantástico
136300037 Rasca y Pica de los Simpsons TOP
136300455 Fraguel rock
136300451 El Equipo A
136300044 Expediente X
136300034 Friends
136300041 South Park TOP
136300031 Bonanza
136300040 Los Simpsons TOP
136300023 Pantera Rosa
136300020 BSO Misión Imposible TOP
136300017 BSO 007- James Bond
136300028 BSO Superdetective Hollywood
136301000 BSO Armageddon - Aerosmith
136300029 BSO Titanic
136300413 BSO Superman
136300668 BSO El Último Mohicano
136300489 BSO Gladiator
136300011 BSO El bueno, el feo y el malo
136301005 BSO Ghost
136301178 BSO Matrix - Rammstein NUEVA
136300013 BSO Cazafantasmas
136300450 BSO El padrino
136300665 BSO Braveheart - James Horner
136307073 BSO Full Monty
136301189 BSO La historia interminable
136301228 BSO La gran evasión

INTERNACIONALES

136300850 Stan - Eminem TOP
136301763 Baya baya - Safri Duo NUEVA
136300345 Music - Madonna
136300238 Sentinel - Mike Oldfield
136301758 Dig in - Lenny Kravitz NUEVA
136300355 Still-standing - ACDC
136300240 I'm still - Elthon John
136300356 Stronger - Britney Spears
136300797 No woman, no cry - Bob Marley
136300119 Sandstorm - Darude
136300228 Narcotic - Liquid
136300317 7 days - Craig David
136300318 All the small things - Blink 182
136300121 Sha-la-la - Venga Boys
136300374 Fade to Black - Metallica
136301152 19-2000 - Gorillaz
136300858 Rollin - Limp Bizkit
136301766 Sexy - French affair NUEVA
136301137 Elevation - U2
136301314 Fallin - Alicia Keys
136300948 Losing my religion - REM
136301311 Super Stylin - Groove Armada
136301313 What I Mean - Modjo
136301308 In the End - Linkin Park TOP
136301337 Possession - Transfer
136300342 Kids - Robbie Williams and K. Minogue
136300387 Nothing else matter - Metallica
136300357 The way I am - Eminem
136301096 Little I - Jamiroquai
136300465 We are the Champions - Queen
136301341 You Give Me Something - Jamiroquai

EXITOS EN ESPAÑOL

136301768 Vino Tinto - Estopa NUEVA
136301289 Sarandonga - Lolita
136301761 La taberna del buda - Café Quijano NUEVA
136301115 Azul - Cristian TOP
136301119 Fiesta Pagana - Mago de Oz TOP
136301303 Virus de Amor - Los Caños
136301766 Te dejo Madrid - Shakira NUEVA
136301133 Bésame en la boca - Lorca
136301166 Partiendo la pana - Estopa TOP
136301780 Y cuanto más acelero - Javi Cantero NUEVA
136301149 Nada de na - Café Quijano
136300671 El alma al aire - Alejandro Sanz
136301777 A gritos de esperanza - Alex Ubago NUEVA
136300261 La Lola - Café Quijano
136300266 La raja de tu falda - Estopa
136301166 Partiendo la pana - Estopa
136301323 Que wüeno que estoy - Mojinos escocíos

ESPECIALES

136301260 Risa del Pájaro Loco
136301515 Grito de Tarzán
136301746 Silbido piropo
136301745 Muñeira
136301742 Melodía rusa
136301739 Melodía celta
136301740 Melodía india
136301741 Melodía china
136300343 Melodía árabe
136301744 Melodía irlandesa

NUEVO

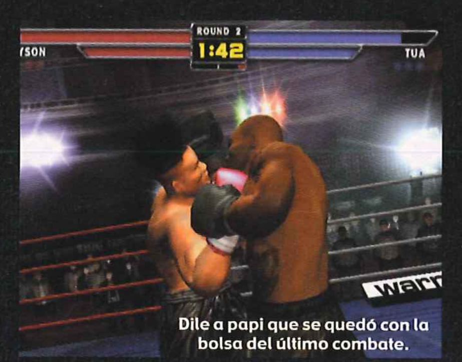
TELEFONOS COMPATIBLES:
MELODIAS: - NOKIA 3210, 3310, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8810, 8850, 9110 / SAGEM 930, 932, 939, 959 / MOTOROLA: V50, V100, V8088,Timeport 250, Timeport 260
LOGOS: - NOKIA 3210, 3310, 5110, 5130, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8810, 8850, 9110
RESTO DE SERVICIOS: - TODOS LOS TELEFONOS

NO VÁLIDO PARA MOVILINE - PRECIO MÍNIMO 0'8 €/MINUTO. SI NO PUEDES CONTACTAR CON NOSOTROS DESDE TU TELÉFONO MÓVIL, POR FAVOR LLAMA DESDE UN TELÉFONO FIJO O CONTACTA CON TU OPERADOR DE TELEFONÍA MOVIL

TYSON ROUND 1 1:50 SCOTT

MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING

Una de las figuras más conocidas de todos los tiempos en el boxeo mundial (por su forma de luchar y las muchas denuncias fuera del ring) presta su demoledor nombre para este título de Codemasters que estrena género en la consola Xbox en España. O al menos es el primer juego de boxeo que pasa por la redacción de XB Magazine.



Dile a papi que se quedó con la bolsa del último combate.

El concepto no ha cambiado, básicamente podemos encontrarnos con las mismas cosas: dos tipos muy grandes pegándose puñetazos dentro de un ring. Pero la forma de hacer las cosas lo diferencian de lo que hemos estado viendo hasta ahora.

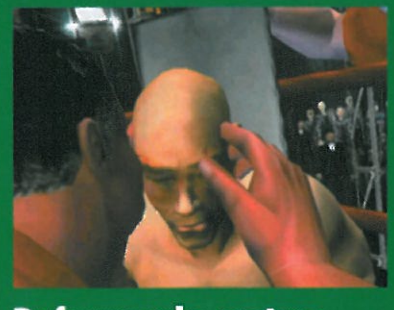
Entre las opciones que nos ofrece el juego empezamos con optar entre la partida para uno o dos jugadores y un interesante (ya casi obligado) editor de luchadores. Pero lo interesante son las opciones de juego: cinturón de bronce, pelea de exhibición y boxeo rápido, que nos permitirán: emprender una carrera con un boxeador hacia el título, probar una lucha con nuestros boxeadores preferidos o empezar un campeonato de lucha a ganar o morir con combates de 5 minutos.

Los verdaderos adelantos vienen en el apartado del manejo ya que el hecho de que los mandos de Xbox cuenten con dos sticks digitales hacen que muchos juegos, como este, se aprovechen de la circunstancia: el stick

izquierdo servirá para todo tipo de movimientos del jugador sobre la lona y en el ataque, mientras que el stick derecho nos proporcionará la opción de cubrir nuestro cuerpo a los golpes rivales. Por su parte los gatillos nos proporcionan los movimientos de esquive y los botones los diferentes golpes de nuestro luchador. La introducción de ciertas combinaciones de botones nos posibilita acceder a combos inapelables para el contrario, pero para acceder a éstos antes deberemos haber pulsado el botón negro. El botón blanco es otra historia, si lo pulsamos el boxeador soltará una serie de groserías para calentar el ambiente. En el apartado gráfico no se puede hacer nada más sino felicitar a la gente de Atomic Planet por su trabajo de diseño y pulido de las formas. Las capturas de movimiento son excepcionales y los gráficos de los boxeadores luchando son alucinantes. Quizá no llegue a un punto de realismo total, pero eso mismo le da un toque de arcade que a muchos nos encanta. En cuanto a las figuras de las estrellas del boxeo: se han lucido. Un trabajo muy bueno. Tan sólo criticable es su trabajo con las chicas que pasean la tablilla del Round en el que estamos... podían habérselas currado un poquito más. Otro defecto que podemos ver es la letra demasiado pequeña en la pantalla del editor de luchadores con lo que nos encontramos en ocasiones pegados a la pantalla intentando descifrar que es lo que pone. En cuanto al sonido, bueno, la música está bien y los efectos también (recomendamos añadir la vibración en el menú de opciones), pero los comentaristas en inglés hacen un flaco favor al juego en nuestro país. Sin embargo, todos los menús de texto y el manual vienen totalmente traducidos al castellano. El contacto con el juego es de una pequeña desorientación al principio ya que no sabes de donde vienen los golpes realmente y cómo evitar que te den tanto en tan poco tiempo, pero poco a poco se van aprendiendo las triquiñuelas de los boxeadores y aunque resulta un poco larga la curva de aprendizaje que yo la llevaría hasta las dos horas, es a partir de ahí cuando empezamos a disfrutar... ya que las victorias caen en nuestro casillero y podemos avanzar como boxeadores en brillantes carreras profesionales.

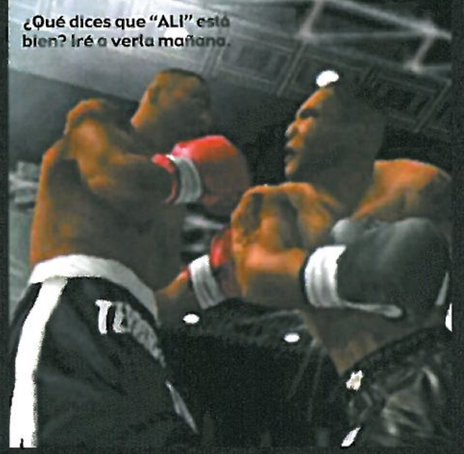
Los adelantos en este juego vienen del lado del manejo ya que contaremos con dos sticks para movernos y protegernos al mismo tiempo

Un gran juego de boxeo, un buen juego para dar una paliza a algún amigo que te deba algo a través de tu Xbox.



Deformando rostros

Este título de boxeo lleva una carga de realismo en el aspecto de las lesiones. El motor de deformación denominado P&IN (Polymorphic & Interpolative Nodemapping) consigue que a medida que vayamos golpeando la cara del adversario le vayan apareciendo magulladuras, se le pongan los ojos morados, se le reviente una ceja...¡con sangre y todo! Es tan bonito... Pero no te creas si nos dan a nosotros también acabamos hechos un cuadro.



¿Qué dices que "ALI" está bien? Iré a verla mañana.

Nombre:	Mike Tyson Heavyweight Boxing
Desarrollador:	Atomic Planet
Distribuidor:	Codemasters
Web:	www.codemasters.com
Precio:	69,95 euros
Fecha Lanzamiento:	Ya disponible
Opciones:	1-2 jugadores

Gráficos:	7,8
Sonido:	6,5
Adicción:	7,5
Jugabilidad:	7,2

Nota Final: 7,2



Creando bestias

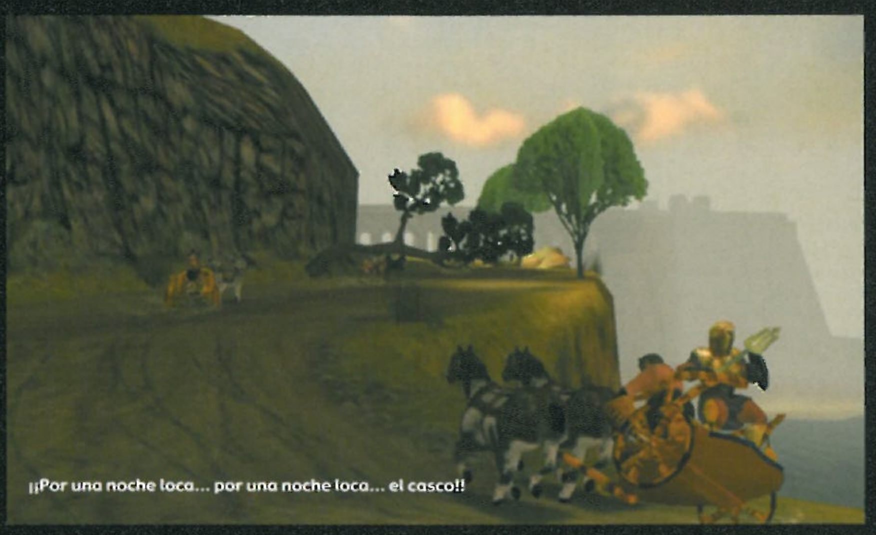
El juego nos ofrece el típico editor de luchadores para que podamos crear al un boxeador tal y como nosotros entendemos que nos puede dar más rendimiento, más satisfacción personal o más risa. Cada detalle de su cuerpo, cara, pelo o tatuajes, hasta la canción de bienvenida o el apodo de nuestro Frankenstein personal.



¡¡¡Vaya pedazo de cartel!!!!

CIRCUS MAXIMUS

Un original título de velocidad y combates ambientado en las míticas competiciones romanas. Al más puro estilo Ben-Hur, Circus Maximus nos permite demostrar nuestra pericia como conductores de los veloces carros tirados por caballos y también nuestra destreza en el arte de la lucha de gladiadores.


¡¡Por una noche loca... por una noche loca... el casco!!

En el juego, tendremos que controlar a la vez al conductor de nuestro vehículo y a un guerrero situado en la parte de atrás, que se encarga de defenderse y atacar a los molestos rivales. Una fórmula tremendamente original que nos ha sorprendido gratamente.

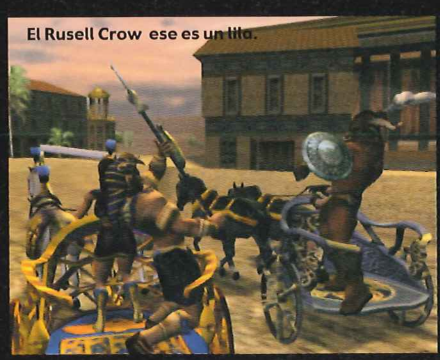
Lo primero que tenemos que hacer al comenzar a jugar a Circus Maximus es configurar nuestro equipo. Podemos elegir nuestro carro, nuestros caballos, nuestro conductor y nuestro guerrero entre un buen número de opciones. Después, podemos elegir la pista donde competiremos en el modo carrera rápida. Éstas se irán desbloqueando a medida que las superemos en el modo competición, que resulta el modo más completo del juego.

Una vez sobre la arena del circo de Roma, sobre los caminos empedrados de Britannia o los parajes salvajes de Hispania tendremos que aprender a utilizar todas las opciones que se reparten por nuestro mando de control, que no son pocas. Al principio puede parecer algo complejo, pero en muy poco tiempo memorizarás los controles y te resultará muy sencillo. Con el stick analógico izquierdo se maneja al conductor, por lo que con él controlaremos la dirección de nuestro carro, a la vez que pulsamos cada gatillo para tirar de una u otra rienda y frenar un tanto a nuestros corceles. Con el stick analógico derecho manejaremos los movimientos de nuestro guerrero, situado en la parte de atrás del carro. Los botones del mando sirven para protegernos y desplegar diferentes

Con una ambientación en pleno Imperio Romano, las carreras de carros se llenarán de sangre y velocidad

ataques sobre los carros que se acerquen por los lados. Pero el guerrero no sólo es importante en asuntos bélicos sino que cumple una función fundamental en algunos giros. Si has dado una curva muy cerrada y tu carro se ladea, tendrás que utilizar al guerrero para hacer contrapeso y que la rueda vuelva a tocar el suelo. Si no, acabarás arrastrado por tus propios caballos y el carro se hará trizas.

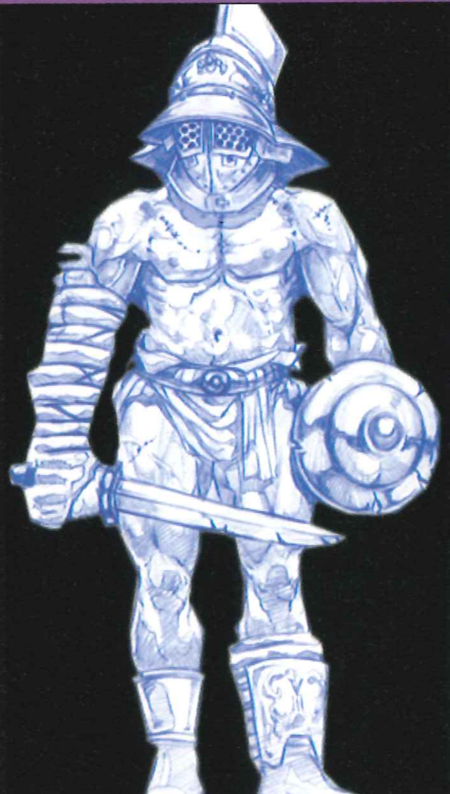
Una vez que has conseguido dominar la técnica el juego se convierte en un título muy adictivo. Las carreras discurren por parajes espectaculares y por el camino podemos recoger ítems y power ups que nos ayudarán en la carrera. Todo con unos gráficos muy decentes y un audio excepcional, que incluye una banda sonora épica y una cuenta atrás gritada en latín. Un juego original, muy entretenido que gana muchos enteros en su genial modo multijugador.


El Rusell Crow ese es un lila.



Tú conduce, que yo doy los mamporros

El modo más espectacular y divertido de Circus Máximus es su opción multijugador. Hasta cuatro jugadores pueden competir con la pantalla partida en estas espectaculares carreras de gladiadores. Pero lo más interesante es que estos cuatro jugadores pueden formar dos equipos y correr sólo con dos carros. Dos jugadores se encargarían de los conductores y se dedicarían a concentrarse en el manejo del carro, mientras que los otros dos manejan a los guerreros e intentan atacar al contrincante. Esta modalidad es, sin duda, la más original y os aseguramos que hemos pasado varias horas disfrutando con este modo. Una idea muy original y que puede configurarse con todas las combinaciones que se te ocurran.



Nombre: Circus Maximus: Charriot Wars
Desarrollador: Kodiak Interactive
Distribuidor: Proein
Web: www.hallofrome.com
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: Julio 2002
Opciones: 1-4 Jugadores

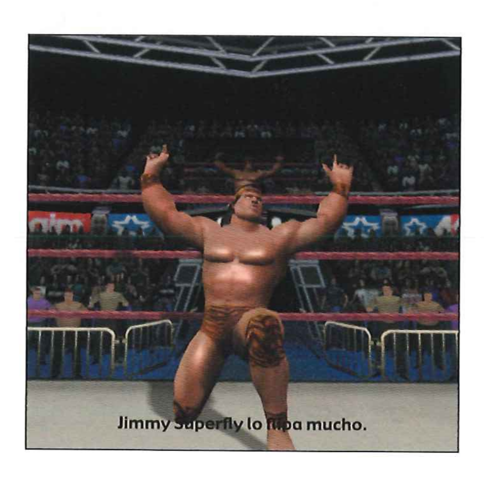
Gráficos: 7,2
Sonido: 7,5
Adicción: 7,3
Jugabilidad: 6,8

Nota Final: 7,2


¡¡A hacer autostop a Tenerife!!

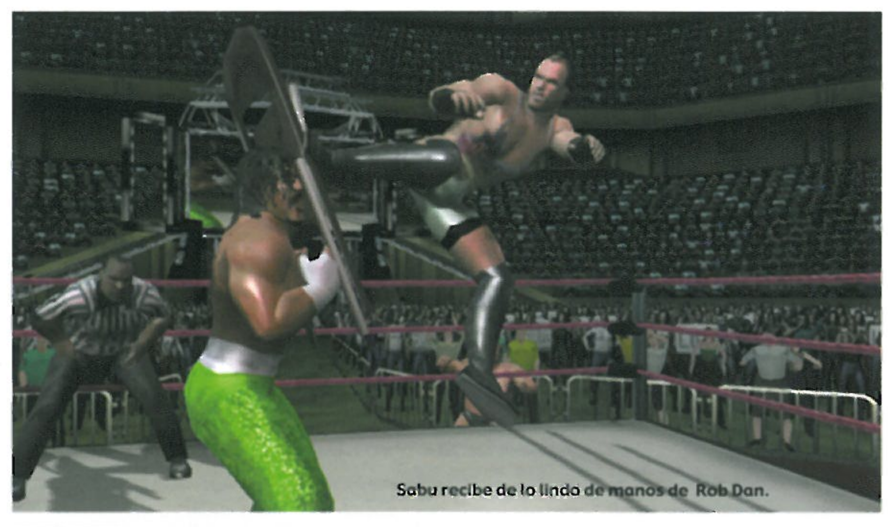
Legends of Wrestling

Un juego de lucha para amantes del wrestling, ese espectáculo entre el teatro, el circo y las peleas de lucha libre que tanto entusiasma a los norteamericanos. Un juego entretenido donde Acclaim ha sabido mezclar a viejas leyendas con los luchadores más de moda en la actualidad de esta competición.


Jimmy Superfly lo flipa mucho.

Así, entre los 42 luchadores a nuestra disposición encontraremos a clásicos como el eterno Hulk Hogan, Tito Santana, Ted Dibiase o Bret "Hitman" Heart, y a nuevas promesas como George "Animal" Steele, Terry Funk o Ricky " Dragon" Steamboat. Además, el juego nos permite la posibilidad de crear nuestro propio luchador y elegir su sexo, su cara, su complexión y su disfraz más esperpéntico. Hasta le podemos poner un nombre con carisma como Pepe "Tuercecodos" Gutierrez o Eufragio Tosantos "La Bomba de Burgos". El original modo "Carrera" nos permite llevar a nuestro particular luchador a lo más alto de la élite profesional. El juego permite realizar todas las acciones que acostumbran a desplegar estos héroes del ring, como cientos de llaves inverosímiles, saltos espectaculares, lanzar al contrincante fuera del ring, agredirle con una valla o una silla, etc. Todo ello sin que, asombrosamente, el oponente pierda parte de su masa encefálica o muera aplastado bajo los cientos de kilos de nuestro luchador. El juego potencia las habilidades reales de cada luchador e incluye sus golpes más característicos, por lo que los aficionados a estas retransmisio-

nes conocerán qué deben hacer en cada momento según el luchador que controlen. Las posibilidades de enhebrar un gran repertorio de golpes espectaculares dependerá de nuestra pericia con el mando y de lo "animado" que se encuentre nuestro luchador. Esto último depende de lo bien que vaya el combate. A la hora de zafarnos de una llave o de un forcejeo que amenaza con dejar nuestra espalda sobre la lona los fatídicos tres segundos, aparecen en pantalla unos indicadores de potencia que nos indican que tenemos que luchar contra los botones de nuestro mando. Los golpes repetidos y veloces nos librarán de una derrota ridícula, eso sí, si nuestra energía está a unos niveles normales. Legends of Wrestling es un juego entretenido que gana enteros a la hora de crear un personaje y conducirlo a través de una carrera en este deporte espectáculo, pero que tiene su peor cara a nivel técnico. El sonido es penoso y la música es mejor anularla desde un principio, pero es que ni siquiera los gráficos están a la altura. Los luchadores, aunque con un cierto parecido, se asemejan a gordos muñecos de plástico y del ring, los fondos y el público es mejor ni hablar. Una pena que se dejen tan de lado estos detalles tan importantes que diferencian un juego decente de uno mediocre. Ahora ya no se pueden ver estos combates excepto por canales satélite pero, si eres uno de los viejos nostálgico que creciste con aquellos combates de Hulk Hogan o el Último Guerrero, genialmente narrados por Héctor del Mar, tienes que jugar a este título.


Sabu recibe de lo lindo de manos de Rob Dan.


¿Alguien no sabe quien es HULK HOGAN?

Nombre: Legends of Wrestlings
Desarrollador: Acclaim
Distribuidor: Acclaim
Web: www.acclaim.com/games/legendsofwrestling/
Precio: 64,95 euros
Fecha Lanzamiento: Julio 2002
Opciones: 4 Jugadores

Gráficos: 4,0
Sonido: 4,0
Adicción: 5,5
Jugabilidad: 5,6

Nota Final: 4,7

4X4 EVO 2

Algo tienen que tener estos juegos de coches todo-terreno para que las compañías sigan sacando juegos. Quizá sea que las marcas de los 4x4 pagan a las desarrolladoras para hacer un anuncio "virtual" de su coche. La cuestión es que nosotros no logramos descubrir el placer de jugar a estos juegos.

En primer lugar, los juegos de carreras suelen tener un importante apartado de "Garaje" en el que pensamos qué piezas son las más adecuadas para nuestro vehículo, qué vehículo es el más adecuado para cada terreno. Este título ha optado por no traducir todos estos textos con los que se elimina la posibilidad de que mucha gente haga el esfuerzo de tratar comprender en cada línea (y son muchas) que podemos modificar en el coche. Nos metemos en el juego y nos encontramos con que las cargas se hacen eternas, cerca de un minuto cargando datos. Y no sabemos realmente qué, cuando hemos visto juegos de un detalle gráfico como GunValkyrie con cargas muy inferiores. Subimos a nuestro vehículo y el manejo es sencillo (excepto el hecho de la tracción controlado con el D-Pad) y los movimientos del todo-terreno suaves, demasiado suaves, tan suaves que la sensación de velocidad es prácticamente inexistente. Todo ello acompañado con una música nefasta y un sonido de motores muy poco atractivo. Quizá el realismo en algunos detalles sea tan contraproducente como la "fantasía" que rebosa en otros aspectos. No podemos subir una cuesta con determinados vehículos, pero sí andar por un pared sin que volquemos.

En el apartado gráfico no debemos desmerecer la labor de Terminal Reality que han trabajado mucho en los entornos de los circuitos, así como los modelos de los coches. Y el otro elemento para resaltar es la posibilidad de jugar en una modalidad de misiones un poco más atractivas que las carreras convencionales con premios y mejoras para el vehículo.


Como no te quites te paso por encima.



Mira, hijo, por aquí paseaba Platón.

Gráficos: 7,4
Sonido: 4,0
Jugabilidad: 3,0
Adicción: 4,0

Nota Final: 4,6

Nombre: 4x4 EUO 2
Desarrollador: Terminal Reality
Distribuidor: Proein
Web: www.godgames.com
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: Ya disponible
Opciones: 1-2 jugadores



TEST DRIVE OFFROAD WIDE OPEN

Los juegos de coches todoterreno tienen que tener algo especial, quizá el problema de los juegos que hemos tenido de este género de conducción no nos han aportado nada.

Se trata de un juego en el que el control de los coches es muy sencillo, aunque cambiemos de tipo de vehículo, le añadamos piezas, el control es realmente igual. El propio juego es fácil de asimilar y lo bueno que tiene es que no sólo la velocidad cuenta para nuestra victoria. Debemos ser inteligentes en las distintas modalidades de juego que nos proponen: carrera típica, una carrera en línea recta casi siempre cen cuesta, y una carrera libre buscando banderas.

¡Vale, hay que admitirlo! Es uno de los peores juegos en el aspecto gráfico que hemos probado para nuestra amada consola. Lo que sí podemos decir es que es éste, el aspecto gráfico, es lo peor del juego. Apenas no utiliza polígonos en las formas de los coches, con lo que son tremendamente angulosos y casi no disfrutan de detalles. Además todos los circuitos están poco trabajados y el aspecto general del juego es de poco detalle y un juego feo en el que el único aspecto gráfico que se salva es que el frame rate nunca cae por debajo de los 30fps.

Si no nos fijamos en la penosa conversión para Dolby Digital 5.1 y sólo nos quedamos con una banda sonora muy atractiva, el apartado sonoro puede aprobar, detalles que echan para atrás a mucha gente al comprar un juego.
En resumen, otro juego para alquilar, con la gran cantidad de juegos buenos de Xbox que tenemos en la estantería de la tienda.
Sólo un detalle como es que los menús estén traducidos a español es lo que le da el aprobado a este juego.

Por el "agujerito" voy a pasar.

¿Encojiendo la calefacción?

Gráficos:	3,0
Sonido:	5,0
Adicción:	6,0
Jugabilidad:	6,0

Nota Final: 5,0

Nombre:	Test Drive Offroad: Wide Open
Desarrollador:	Angel Studios
Distribuidor:	Infogrames
Web:	www.infogrames.com
Precio:	69,95 euros
Fecha Lanzamiento:	Ya disponible
Opciones:	1-4 jugadores

GAMEPAD MUNDIAL FIFA 2002



Con motivo del Mundial que se ha celebrado durante el mes de junio, Thrustmaster llegó a un acuerdo con la FIFA para sacar una serie de periféricos oficiales para los juegos de fútbol. En Xbox tenemos el 2002 FIFA WORLDCUP Programmable Gamepad, cuya característica que le hace estar por encima de los mandos convencionales de Xbox, es la posibilidad de ser programable. El mando del mundial, como hemos decidido llamarle en la redacción de XBM, tiene un diseño basado en motivos futbolísticos que le hacen idóneo para meternos en materia ante un juego de fútbol del tipo ISS2 o FIFA WORLDCUP 2002. Además tiene una serigrafía del logotipo oficial del mundial en la parte superior del mando. Está fabricado con un material plástico distinto al de los mandos de Microsoft, un material suave y liso que le hacen cómodo. Así como los sticks que cuentan con una cubierta de goma muy agradable al tacto. Quizá el diseño menos acertado sea el del D-Pad con volúmenes demasiado bruscos. Los botones están colocados en la misma disposición del mando oficial Xbox, excepto los de Start y Back que se colocan en posición vertical uno encima de otro. Por encima de éstos encontramos el botón de programación. El mando cuenta con dos motores de vibración para conseguir sensaciones más reales de juego.

Mando inteligente

La posibilidad de programar el mando permite que algunos de los controles que más necesitemos usar los situemos en los botones más cómodos para nuestros dedos. Además, la programación es sencilla y está perfectamente explicada en el manual.

Robustez: 8,0
Diseño: 7,5
Prestaciones: 9,0
Calidad/Precio: 7,5

TOTAL: 8,0

Ficha técnica

Nombre: 2002 FIFA WORLDCUP Programmable Pad

Empresa: Thrustmaster / Guillemot

Características:
- Gamepad para la consola Xbox
- Digital Pad de 8 direcciones
- Botones de acción (X, Y, A, B, Negro y Blanco)
- 2 ministicks analógicos
- 2 gatillos analógicos
- Botones Start y Back
- Botón LED – Program
- Ranura para tarjeta de memoria y periféricos
- Cable con desconexión de seguridad

906 887 303

PERSONALIZA TU MOVIL

LOGOS NUEVOS LOGOS NUEVOS LOGOS NUEVOS

007 136100131	Harry Potter 136108036	Al Capone 136108593	136109452
136110409	136109451	136103688	136108086
Walt Disney 136100428	136109453	SouthPark 136109459	136103691
Disney's 136100163	136100435	The Simpsons 136100173	136100431
136100432	136101385	136104031	SCREAM 136108033
STAR WARS 136100266	EVOLUTION 136111128	MIB 136108138	MATRIX 136111133
136107119	136107124	136107128	136100268
136104100	Lara Croft 136107122	DIABLO II 136107135	DIGIMON 136100161
WWW 136107155	ya·com 136108589	QUAKE III 136107137	SONIC 136107218
C:\>_ 136107164	Virus detect 136107192	136107161	136106160
Linux 136107209	Internet.... 136107156	YAHOO! 136100589	Loading... 136107211
DVD 136100596	PlayStation 136107216	NINTENDO 136107214	AMD 136100056
SONY 136105390	NOKIA 136100690	vodafone 136111137	MOTOROLA 136105530
NBA 136104333	JORDAN 136104503	136104519	PIONEER 136105490
136104242	LAKERS 136104331	136104342	136104189
Race 136104160	136100475	F1 136100477	136104229
R.M Zidane 136110766	Barça Saviola 136110791	Rivaldo #10 136104431	REAL BETIS 136108715
MÁLAGA 136108750	ATLETICO MADRID 136108701	RAYO VALLECANO 136108773	SEVILLA F.C. 136108776
R. ZARAGOZA 136108799	REAL MALLORCA 136108754	F.C.B. 136100564	R.C.D. La Coruña 136100566
Athletic Club Bilbao 106100570	Valencia C.F. 106100573	Español 106100578	DEPORTIVO ALAVES 136108697
136100160	TE QUIERO 136109276	FELIZ ANIVERSARIO! 136109441	LVNA 136109691
FELIZ CUMPLEAÑOS!!! 136109442	136101315	136100841	136100050
136100365	136103778	136105688	136103727
Happy Birthday 136103605	¡SORPRESA! 136108605	FELIZ CUMPLEAÑOS 136108607	PARTY 136105942
TAZZY DEVIL!! 136104014	CARTMAN 136104006	KENNY 136103950	136108611
136103763	136103839	136103679	RIP 136103779
136103842	136100269	136103673	CARTOON NETWORK 136103689
136104072	136104125	ALIENS 136104129	136104288

¡¡¡SORTEO!!! MENSUAL

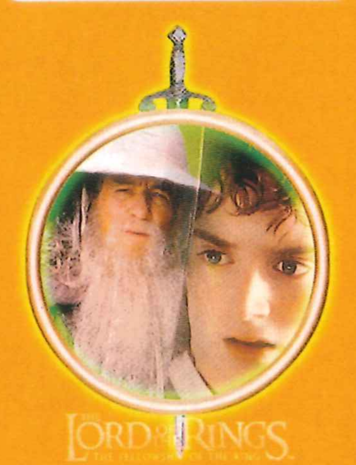
SMS-5410

ENVÍA UN MENSAJE DESDE TU MÓVIL AL 5410 CON EL TEXTO T.NOKIA5510 O T.NOKIA8310 Y ENTRARÁS EN EL SORTEO MENSUAL DE UNO DE ESTOS MÓVILES

EJEMPLO: T.NOKIA5510

¡NO TE OLVIDES DEL PUNTO!





Legolas 136111438	Arwin 136111425	Elrond 136111430
Merry 136111439	Bilbo 136111426	Boromir 136111427
Pippin 136111440	Galadriel 136111434	Frodo 136111433
Sam 136111440	Celeborn 136111428	Hobbiton 136111437

PARA ANULAR UN LOGO LLAMA E INTRODUCE EL CÓDIGO 136100000



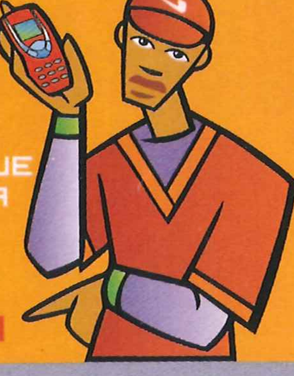
SERVICIO GARANTIZADO 100%

LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN LOGOTIPOS Y MELODÍAS PARA QUE PERSONALICES TU MÓVIL DE LA MANERA MÁS ORIGINAL!!

VÁLIDO PARA AMENA AIRTEL Y MOVISTAR

DISPONIBLE PARA:

NOKIA, SAGEM Y MOTOROLA



TOP 10

136301119 Fiesta Pagana - Mago de Oz
136301164 Niña piensa en ti - Los Caños
136301115 Azul - Cristian
136300020 BSO El Último Mohicano
136301151 El Baile del Gorila - Melody
136300020 BSO Mision Imposible
136300665 BSO BraveHeart
136301116 Baila Mi Ritmo - Loona
136300503 Medio de los chichos - Estopa
136300672 Dile que la quiero - D. Civera

SOLO AQUÍ ENCONTRARÁS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN LOGOS Y MELODÍAS

- ALCATEL One Touch Easy 300
- ERICSSON T29s, R520M, T20E SH888, S868, I888
- SIEMENS SL45
- PANASONIC EB6092

!!NUEVOS MODELOS PARA TONOS¡¡

CINE Y TV

136300053 King of Road - Anuncio de Audi
136301290 Dragon Ball
136300037 Rasca y Pica de los Simpsons
136301178 B.S.O. Matrix
136300041 South Park
136300034 Friends
136300040 Los Simpsons
136300451 El Equipo A
136301000 B.S.O. Armageddon
136300442 La abeja Maya
136300015 La familia Adams
136300028 Superdetective en Hollywood
136300032 El coche fantástico
136300044 Expediente X
136300455 Fraguel Rock
136300023 Pantera Rosa
136300461 Heidi
136300027 La Guerra de las Galaxias
136300043 Verano Azul
136300022 El Padrino
136300029 Titanic
136300413 Superman
136300489 Gladiator
136300011 El bueno, el feo y el malo

HIMNOS DE FUTBOL

136300409 Real Madrid C.F.
136300410 Valencia Club de Fútbol
136300411 Fútbol Club Barcelona
136300420 Deportivo de la Coruña
136300421 Himno de España
136300415 Atlético de Madrid

EXITOS EN ESPAÑOL

136301342 Partiendo la Pana - Estopa
136301334 El amargo del Pomelo - Nacho Cano
136301333 Flor de Lis - Manolo García
136301332 Toda - Malú
136301330 King George - Dover
136301328 Amor - Luis Miguel
136301324 Pa ti no estoy - Rosana
136301289 Sarandonga - Lolita
136301303 Virus de Amor - Los Caños
136301316 Como quieres que te entienda - Rosario
136300653 Ay, mamá - Chayanne
136300674 Mi medicina - Carlos Baute
136300653 Ven conmigo - Christina Aguilera
136300516 Yo quiero bailar - Sonia y Selena
136301114 The hardest day - Alej. Sanz & The Corrs
136300654 Decidle que lo quiero - Los Sultanes
136301211 Corazón Congelado - Pastora Soler
136301121 Ay Corazón - Las hijas del Sol
13600511 La Playa - La Oreja de Van Gogh
136300670 No rompas más mi pobre - Coyote Dax
136300571 Humahuaqueño - King Africa
136300677 La Mayonesa - Chocolate
136300517 Y yo sigo aquí - Paulina Rubio
136301237 Los latidos del Corazón - Alazán
136300510 Me pongo colorada - Papá Levante
136301122 Tiempo - Jarabe de Palo
136300671 El alma al aire - Alejandro Sanz
136300514 Tu Calorro - Estopa
136300253 Corazón partido - Alejandro Sanz
136300254 Cuéntame un cuento - Celtas Cortos
136300231 No cambié - Tamara
136301143 La sombra del gigante - Eros Ramazzotti
136300511 París - La Oreja de Van Gogh
136301127 Supersexy Girl - Fundación Tony Manero
136301124 Nada de Ná - Café Quijano
136300386 María, María - Carlos Santana
136300676 Boom Boom - Chayanne
136301126 Y no amanece - Los Secretos
136300680 Dos días en la vida - Jarabe de Palo
136301130 Practicar Sexo - Papa Levante
136300630 Escúchame - Camela
136301133 Bésame en la boca - Lorca
136300638 No estamos locos - Ketama
136301117 Bamboleo - Gypsy Teens
136300679 Delgadito - La Rabia
136300683 La Bomba - King Africa
136300494 La Barbacoa - Georgie Dan
136300554 Paquito el Chocolatero - Pasodoble
136301180 Sola - Efecto Mariposa
136300266 La raja de tu falda - Estopa
136300508 Me falta el aliento - Estopa
136300502 Como Camarón - Estopa

EXITOS INTERNACIONALES

136301337 Possession - Transfer
136301311 Super Stylin - Groove Armada
136301308 In the End - Linkin Park
136301313 What I Mean - Modjo
136301327 Music's no good without you - Cher
136301336 Turn Off the Lights - Nelly Furtado
136301338 That Day - Natalie Imbruglia
136301341 You Give Me Something - Jamiroquai
136301340 You Remind Me - USHER
136301312 Michael Jackson - You Rock My World
136300465 We are the Champions - Queen
136301131 Lady Marmalade - Christina Aguilera
136301177 7 X Que - X Que Vol.
136301236 Played Alive - Safri Duo
136300387 Sha-la-la - Venga Boys
136300200 Another day paradise - Phil Collins
136300321 Beautiful - U2
136300326 Bring It All - S Club 7
136300207 Easy Lover - Phill Collins
136300357 The way I am - Eminem
136300850 Stan - Eminem
136300342 Kids - Robbie Williams and K. Minogue
136300345 Music - Madonna
136300238 Sentinel - Mike Oldfield
136300355 Still-standing - ACDC
136300240 I'm still - Elthon John
136300356 Stronger - Britney Spears
136300797 No woman, no cry - Bob Marley
136300119 Sandstorm - Darude
136300228 Narcotic - Liquid
136300317 7 days - Craig David
136300318 All the small things - Blink 182
136300387 Nothing else matter - Metallica
136300105 Beat it - Michael Jackson
136300118 Oops I did is again - Britney Spears
136300120 Sex Bomb - Tom Jones
136300122 Show me the meaning - B. Street Boy
136300374 Fade to Black - Metallica
136301152 19-2000 - Gorillaz
136300397 Seek an destroy- Metallica
136300399 Still loving you- Scorpions
136300401 Tick tock - U2
136300130 American Pie - Madonna

NO VÁLIDO PARA MOVILINE - PRECIO MÍNIMO 135 PTAS/MINUTO. SI NO PUEDES CONTACTAR CON NOSOTROS DESDE TU TELÉFONO MÓVIL, POR FAVOR LLAMA DESDE UN TELÉFONO FIJO O BIEN CONTACTA CON TU OPERADOR DE TELEFONÍA MÓVIL.

TELEFONOS COMPATIBLES:

TELELOGOS - NOKIA 3210, 3310, 5110, 5130, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8810, 8850, 9110

TELEMELODIAS - NOKIA 3210, 3310, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8810, 8850, 9110 / SAGEM 930, 932, 939, 959 - MOTOROLA: V50, V100, V8088, Timeport 250, Timeport 260

BLOOD WAKE

Desbloquear "Blood Ball"
Primero deberás introducir el código de acceso a los truquillos, recuerda: Arriba, izquierda, gatillo derecho, Y, abajo, gatillo izquierdo, B, botón negro, A.

A partir de aquí y en la pantalla del título introduce: X, Y, negro, negro, B, A, izquierda, arriba, derecha, abajo.

Cuando oigas la confirmación podrás utilizar las lanchas para jugar al fútbol...

Desbloquear Modo de Lanchas de Importación
Antes de nada el código de acceso a los trucos (mira en el truco anterior) y luego introduce el siguiente código en la pantalla del título: Y, B, X, A, gatillo izquierda, gatillo derecha, izquierda, derecha, presiona el stick izquierdo y presiona el stick derecho.

Desbloquear "Puffer Fish"
Lo primero de todo activa los trucos y desde la pantalla principal introduce: A, B, negro, negro, Y, X, stick derecho, stick derecho, stick derecho, stick izquierdo stick izquierdo.

Desbloquear la lancha del Patito de Goma
Activa los trucos e introduce: stick derecho, stick izquierdo, gatillo derecho, gatillo izquierdo, negro, negro, arriba, abajo, izquierda, derecha.





F1 2002



Un vídeo a un alto precio

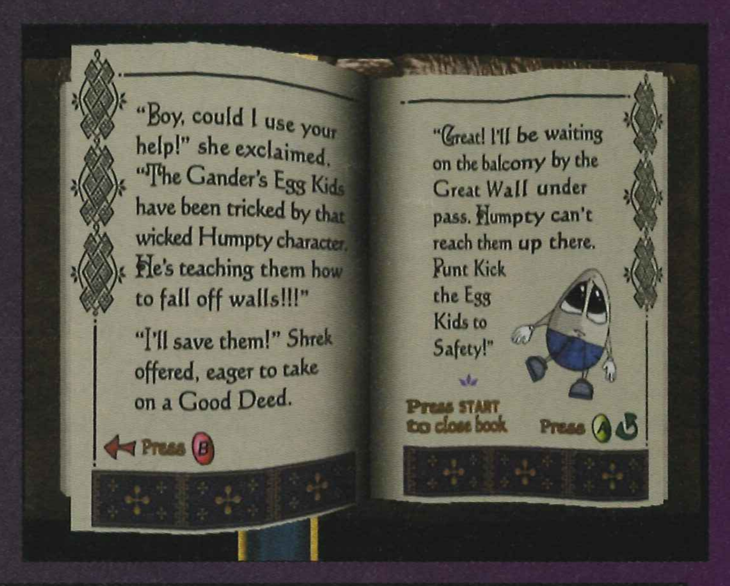
Para conseguir ver un vídeo resumen de la temporada 2001 de Fórmula Uno, debemos recorrer un largo camino:

Ganar 17 Trofeos en el Modo Gran Premio "Single"
Ganar el Campeonato de Fórmula Uno creado por ti mismo (puedes establecer que hay aun mínimo de tres circuitos por premio)
Ganar el Campeonato de Fórmula Uno entero
Ganar el Desafío con compañero de equipo
Ganar el Trofeo en el Modo "Domination"

Es entonces cuando en la zona de Player Review aparecerá dicho vídeo exclusivo.



SHREK



Hazte invencible

Para conseguir que el cachondo monstruo verde sea insuperable e inmortal en la pantalla del título presiona arriba, abajo, abajo, B, A, A, X, abajo, arriba, izquierda, B y el bueno de Shrek se convertirá en superShrek el ogro invencible.

La habitación oculta en el castillo del Príncipe Charming

Existe una zona oculta y secreta sólo accesible desde la habitación custodiada por el Guardián de la mazmorra (que es donde tienes que tirar a patadas a los prisioneros por la ventana). Salta hasta que caigas por la ventana grande. Estarás cayendo durante un buen rato y terminarás en una habitación que aparentemente no tiene salida. La habitación está llena de pollos y existen unos círculos verdes suspendido en las paredes. La verdad es que esta habitación no tiene salida... o no la hemos encontrado.

Desbloquea el modo "Carrera"

Para esto tan sólo hace falta ser buen chico y completar cuatro "buenas acciones". Con esto además podrás empezar a conseguir otras trampitas.

Atrapar a las hadas

Mira que se mueven las muy... pero si te fijas bien dónde están las podrás cazar a todas porque sólo hay unos cuantos sitios en los que suelen parar y si te dedicas a mirar en esos sitios las cazarás todas sin demasiado esfuerzo.

GUÍA MAX PAYNE

(segunda parte)

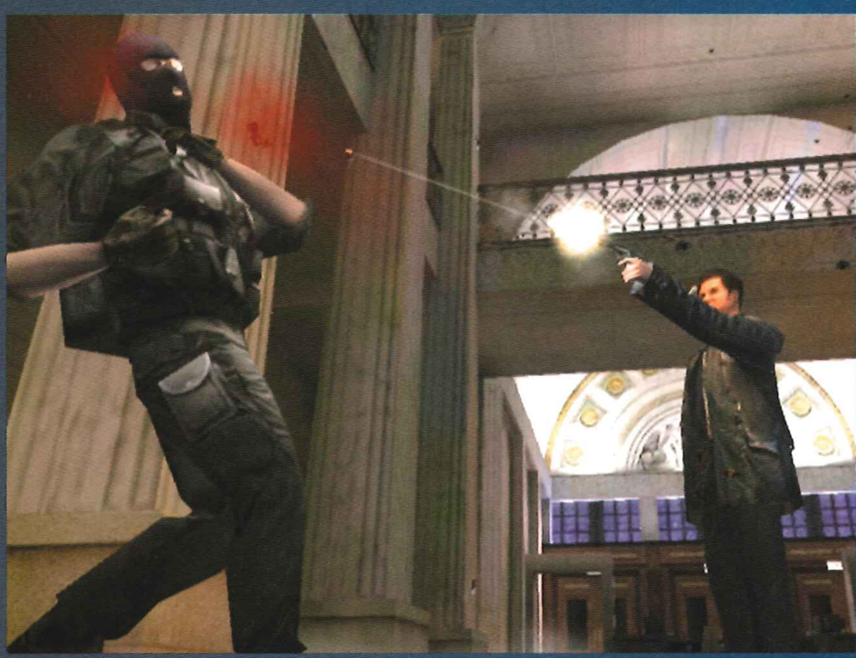
Como os prometimos el mes pasado, aquí el capítulo final de la guía de Max Payne. Si ya has conseguido superar las dos primeras partes de este juego excepcional, ahora viene lo mejor. Aquí va el capítulo definitivo. Pasa si te atreves...

PARTE 3: Un poco más cerca del cielo

Esta tercera parte comienza con un prólogo parecido al de la segunda, con una nueva y dolorosa pesadilla producida por una inyección. Después de volver a recordar la muerte de nuestra familia caminaremos hasta el despacho de Punichello, ¿lo recuerdas? Lee los papeles sobre la mesa, coge el teléfono, sal del despacho y repite toda la escena. Camina por la cuerda hasta que se acaba el camino. Salta a otra cuerda, salta de nuevo y sigue siempre de frente tras el cruce. En el siguiente cruce ve a la derecha y gira a la derecha siempre a partir de ahora. Continua hasta la cuna y mata a tu doble.

Capítulo 1: Llévame al frío acero.

Entra por la ventana al edificio que hay frente a ti. Cuidado con los láser, si los atraviesas estallará una bomba. Tienes que disparar sobre alguno de los detonadores para librarte de todos los dispositivos. Continúa hasta escuchar una radio. Baja unas escaleras y elimina a todos los que se crucen contigo. Encuentra una puerta metálica con un pulsador encendido. Líbrate de las nuevas trampas láser de la misma forma que antes. Sal por la derecha, esquiva la granada que te lanzan y mata al individuo de la gorra. Acciona un interruptor y entra por una puerta metálica. Mata a los enemigos que encuentras y recoge los analgésicos que hay en la parte superior. Ve hacia la izquierda, elimina a los dos tipos y desactiva las trampas láser. Continúa y cruza con cuidado el puente que encontrarás, eliminando a tres tipos. Cruza el pasillo, eliminando a tres criminales y llega hasta una habitación con otros dos tipos. Continúa por el pasillo, entra en la habitación del fondo, coge un walkie-talkie y lárgate por la última puerta.



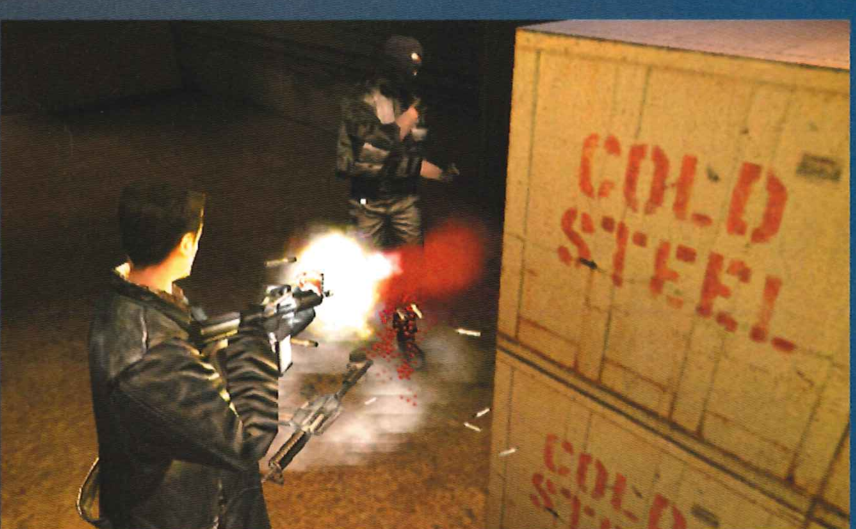




> ***En el capítulo dos intentaremos salir del edificio con alguna prueba interesante que nos explique algo***

Capítulo 2: Verdades ocultas.

Intentaremos escapar del edificio con alguna prueba interesante antes de que sea destruido. Para ello, ve de frente eliminando a dos asesinos y entra por la puerta para inspeccionar unos papeles. Ve a la siguiente puerta, líbrate de las trampas láser y acciona una rueda para cortar el fuego. Atraviesa una puerta, cruza el puente y sigue siempre de frente detonando los explosivos que encuentres. Atraviesa la puerta hasta otro puente y continúa por el único camino posible eliminando enemigos y esquivando varias trampas y chorros de fuego. Para ello, súbete a las vallas laterales para saltar las llamas. Continúa







Te encuentras en un parking con un par de tipos disparándote. Si no quieres acabar muerto acaba con ellos y sal corriendo



hasta llegar a una puerta tapada con barriles, dispáralos para poder pasar. Sigue hasta la valla cerrada, utiliza el ordenador para abrirla. En la siguiente estancia manipula otro ordenador para hacer que la máquina choque con la puerta grande para abrirla. Sigue hasta una sala inundada por la llamas y escapa por la puerta pequeña a la derecha. Continúa hasta la sala más grande, súbete a la barandilla de la izquierda y salta para cruzar. Cuando se active la alarma encuentra un ascensor, mata a los dos enemigos que salen de él y entra para acabar el capítulo.

Capítulo 3: Profundidad seis.

Mata a los dos tipos de la habitación. Comienza a pasar de sala en sala por las puertas que encuentres abiertas (marcadas con una luz verde). Elimina a los tipos que encuentres hasta que llegues al laboratorio. Entra y busca un ordenador marcado con el 665 y acércate para examinarlo. Vuelve hacia la puerta y utiliza otro ordenador a la izquierda. Para utilizarlo introduce el número anterior. Sube por el ascensor y busca la celda número B2. Ábrela y habla con el tipo que hay dentro. Ve con él hasta el laboratorio anterior y entra en una habitación roja. Elimina a los dos tipos que se acercan a ti y esquiva las dos columnas de fuego subiendo por encima del armario. Sigue hacia delante hasta llegar a un ascensor. La siguiente habitación está plagada de trampas láser. Para sortear este problema deberás arrojar una granada y cubrirte dentro de la cabina del ascensor. Mira el ordenador y sal de la habitación. En la siguiente estancia hay otro ascensor, tómalo y busca un nuevo ordenador. Acciona su mecanismo y entra en la cámara contigua. Tras esto date mucha prisa en aléjate de la puerta delantera, dispara a través del cristal al láser y corre hacia el ascensor.

Capítulo 4: Puñalada por la espalda.

Te encuentras en un parking con un par de tipos disparándote. Si no quieres acabar muerto acaba con ellos y sal corriendo. Gira a la derecha, mata a otros dos criminales y baja la rampa hasta el garaje eliminando a otro puñado de matones. En el parking te recibirán a balazos y deberás cuidarte de los coches que se mueven de un lado a otro. Baja un nivel más matando a una decena de tipos. Abre una puerta de madera y recoge munición y medicamentos. Baja un par de niveles más con mucho cuidado, pues cada vez hay más tipos esperándote. Ahora te toca luchar contra B.B., el poli corrupto que te ha vendido. Cuidado porque te tirará muchas granadas. Acaba con él, coge los analgésicos y levanta el auricular del teléfono.

Capítulo 5: En el país de los ciegos.

Acabas de caer por una ventana a un pequeño patio. Busca una rampa para entrar en el edificio. Haz estallar los láser y corre hacia la derecha, eliminando a los tipos con capuchas. Cuando llegues hasta unos ordenadores examínalos y continúa por la puerta abierta. Más encapuchados. Abre otra puerta y esquiva el cóctel molotov. Sube las escaleras, y llega hasta el ascensor. Espera a que caigan los terroristas de la parte superior para acabar con ellos y recoger un bote de pastillas. Sube por una nueva escalera, esquiva una granada y ve en busca de una radio (eliminado a varios matones entre tato, claro). Continúa por las estancias hasta dar con una cinta de vídeo. Continúa hasta una habitación con una televisión, examínala. Sigue de frente y baja por las escaleras. Sigue por el único camino posible eliminando enemigos. También te encontrarás con algunos láser, pero no demasiado complicados. Una última puerta y acabará la fase



Capítulo 6: Juego de poder bizantino.

Elimina a los dos matones y haz explotar las trampas láser. Sube por los armarios caídos y elimina a otros tres tipos. Continúa hacia delante, sube las escaleras hasta llegar a una especie de biblioteca con tres tipos. Líbrate de ellos y sube por la columna de la sala hasta una puerta abierta. Continúa hasta una sala grande para coger un rifle de francotirador. Sal por la otra puerta y elimina a unos cuantos matones. Atraviesa una sala con un agujero en el suelo, sal por su izquierda, baja las escaleras y continúa hasta una nueva puerta por donde saldrá un tipo con muy malas intenciones. Mátalo y ve por tu izquierda hasta una gran sala circular, sal de allí por la izquierda y acaba con dos tipos en la sala contigua. Continúa hasta la salida del edificio y, antes de salir, acaba con los que te cierran el paso.

Capítulo 7: Nada que perder.

Cuando el detector de metales delate tu armamento, líbrate de los tres gorilas y corre de frente, En la siguiente sala te dispararán de varios ángulos por lo que debes tener mucho cuidado. Sube las escaleras, elimina a varios matones y sube de nuevo otro tramo de escaleras. Continúa por el pasillo y esquiva las trampas láser. Elimina a varios tipos y entra en un ascensor. Allí hablarás con una muchacha. Tras esto, acaba con los tipos que saltan hacia ti y sube en un nuevo ascensor. Rompe el cristal de arriba del ascensor e intenta ir destruyendo las trampas que se acercan. Si consigues salir de esta, sal del ascensor y acaba con los malos. Entra por la puerta de la derecha y activa un botón amarillo. Acaba con todo el mundo y ve hacia el ascensor. Pulsa el botón y dispara al techo del ascensor. Cuando aparezca el helicóptero refúgiate en el otro ascensor y pulsa un botón. Elimina a los tipejos de la sala y destruye los artefactos de color azul que brillan en el centro. Vuelve por donde has venido y coge el ascensor más a la derecha. Sal de éste, sube una escalera y encuentra un ordenador. Coge el último ascensor y acaba el capítulo.

Con el rifle de precisión deberás hacerte fuerte en la azotea para evitar que el helicóptero escape indemne



Capítulo 8: Dolor y sufrimiento.

Llegó la hora de la verdad. Acaba con los dos gorilas y escóndete tras las esculturas para esquivar el fuego del helicóptero que atraviesa la ventana. Cuando este pare, elimina a los otros dos tipos. Sal de la sala y llega hasta una terraza. Busca una pasarela para cruzar y hazlo esquivando el helicóptero. Continúa por el único camino posible hasta llegar a una sala con un enorme mapa. Intenta, como puedas, llegar a una mesa al fondo para pulsar un botón. Acciónalo y entra por el pasillo que se abre a su derecha. Continúa hasta encontrarte con Nicole Horne, la mala malísima. No intentes matarla ya que no podrás. Cuando llegues a la azotea tu misión será destruir el helicóptero en un tiempo límite. Para ello dispara al cable que sujeta la antena, corre a la cornisa de la izquierda y utiliza el rifle de francotirador para romper el segundo cable que sujeta la dichosa antena. Deshazte de los matones y dispara con la ametralladora a la maldita antena para hacerla caer. Y se acabó.



BLOOD OMEN II: www.legacyofkain.com

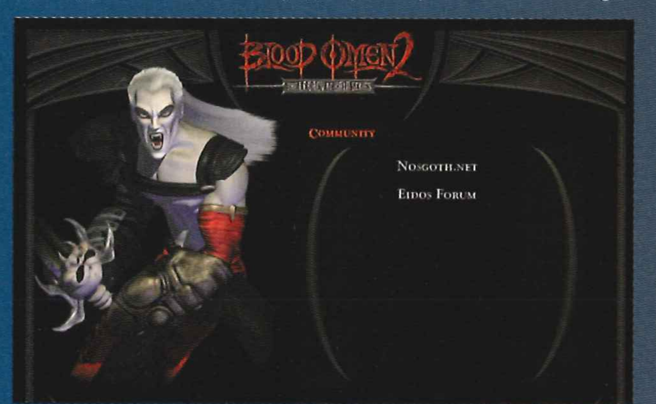
Lo primero, lo de siempre... no nos encontramos la opción de elegir el español entre los idiomas de la web. Ahora pulsaremos sobre el botón de Blood Omen II (aunque recomendamos un paseo por la web de Soul Reaver 2...¡mooola!). Una vez en el sitio de Blood Omen II contaremos con unos fondos de pantalla que quitan el hipo. Unas imágenes de nuestro personaje que asustan a cualquiera.
El primero de los botones es en el que te cuentan la historia y las características principales del juego, pero como está en inglés pasamos de ello... a no ser que queramos saber cada pequeño detalle del juego. El siguiente botón ya tiene más chicha: los personajes de la aventura divididos por "especie" a la que pertenecen. Se nos presentará cada tipo de humano, criatura o vampiro que aparece en el juego. A continuación, simplemente algunos ejemplos de pantallas del juego en acción... que pondrán la miel en los labios a todos los que no habéis catado el juego. Una de las secciones que más nos gustan siempre por la calidad de los dibujos, y más cuando el tema es tan recurrente como estos monstruosos vampiros, es el Concept Art que lo encontraremos en el botón de Gallery. Los dibujos se salen. Lo último que debemos reseñar es la posibilidad de encargar tu juego online, pero de momento no funciona el enlace...peor para ellos.





"Community"

Dentro de la sección de "Links" nos podemos encontrar con "Community" en la que tendremos acceso a contactar con otra gente a la que también le gusta el juego, o más bien que está auténticamente flipada con el juego. Nosgoth.net es el primero de los accesos en el que podremos visitar una páginas de fans de los juegos "góticos" de Eidos. El segundo de los accesos nos lleva a un foro de Eidos en que podremos opinar y pedir consejo sobre el juego... pero es para tener nivel de inglés.



¡Bájatelo!

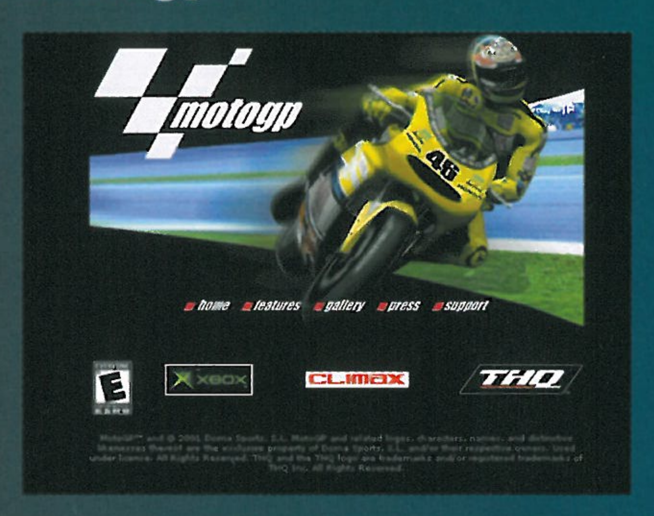
La otra sección de auténtico lujo es la de los "Downloads" con una buena cantidad de recursitos que pondrán un toque sangriento a nuestra pantalla de ordenador. Desde el trailer del juego a los cuatro wallpapers con unos dibujos increíbles. Y sin dejar pasar por alto la música que podremos descargar en formato MP3.



XBM valora:
Entorno gráfico: 8,5
Entretenida: 6,8
Acceso a información: 5,5
Recursos "guapos": 7,6
Nota: 7,1
Comentario: Inglés, inglés, inglés... daremos la tabarra a las compañías hasta que se propongan poner las webs en españolito que es lo que nosotros leemos. Gran diseño, pero no es suficiente.

MOTO GP: www.thq.com/motogp

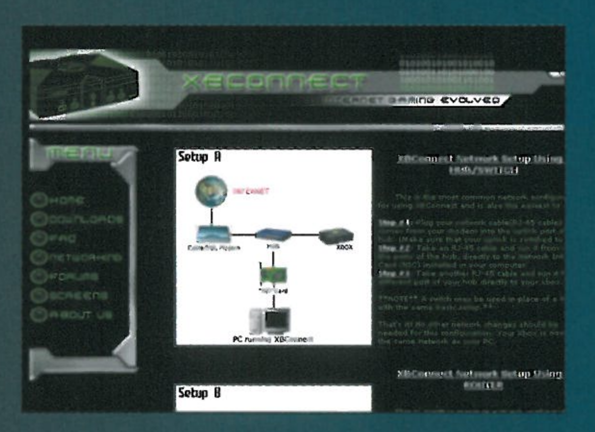
En nuestra redacción no nos explicamos como un juego de tanta calidad y expectación como ha levantado MotoGP entre los aficionados a los videojuegos y las motos puede tener una página web tan sosa, pobre, poco llamativa y estática como la de MotoGP. Para empezar entramos en su dirección y nos aparece una imagen del juego y un menú sobrio debajo: Home, Features, Gallery, Press, Support. Y sí, en inglés. Esta vez no se han preocupado tampoco de franceses, alemanes o italianos que con su Valentino Rossi pueden encontrar en el MotoGP un juego estrella. Le damos a Features y un texto con tres imágenes del juego. Un texto dividido en varios puntos y con una fuente de lo más simple. Gallery, quizá la parte más emocionante de la película nos ofrece cuatro vídeos de distinta resolución (esto hay que reconocer que está bien hecho) y poco o nada más. El menú de Press nos da seis comentarios sobre el juego que se han hecho en diferentes medios especializados y por fin Support nos remitirá al servicio técnico al que deberemos mandar un formulario y todo ese rollo. El juego es bueno, y su web, donde cientos o miles de usuarios pueden ver lo que necesitan para convencerse, es nefasta. Una lástima y una pérdida de la perspectiva de la gente de THQ.



XBM valora:
Entorno gráfico: 5,5
Entretenida: 4,0
Acceso a información: 5,5
Recursos "guapos": 5,0
Nota: 5,0
Comentario: Una de las peores páginas que hemos visitado en el mundo de los videojuegos considerando que el juego es uno de nuestros preferidos.

XBCONNECT: www.xbconnect.com





No necesita ser espectacular y tener un diseño que rompa moldes...simplemente ser oscura, misteriosa como oscuro y misterioso es el contenido de la página. Nos encontramos visitando la principal plataforma que a día de hoy se usa para jugar online con la consola Xbox sin echar mano de pagos y Xbox Live. Se puede y este es el sitio. Cuando entramos en la página (que es americana) todo está en inglés. En la página principal nos dicen qué se hace en esa página y cuál es su filosofía. Además ofrece un menú. En esta barra de opciones tenemos "Download" de donde bajaremos el software necesario para poder usar nuestra consola sobre internet, FAQ con las preguntas más comunes, "Networking" en la que se nos explica como funciona la consola sobre internet, "Forums" en los que la gente debate a cerca de las mejores posibilidades de la utilización del software y del servicio, "Screens" donde se nos muestra algún pantallazo del interfaz del software XBConnect, y por último un "About Us" que nos cuenta algo sobre cada persona del equipo de XBConnect . Las posibilidades del sistema son muchas y la web nos explica todo, todo, todo.

XBM valora:
Entorno gráfico: 6,1
Entretenida: 7,6
Acceso a información: 5,5
Recursos "guapos": 10,0
Nota: 7,3
Comentario: La práctica del juego online a día de hoy no está apoyada por Microsoft, pero tenemos que dar el premio de una gran nota a la gente que se rompe el coco por ofrecer servicios como este a cambio de la satisfacción y el éxito.

SUSCRIBETE A XB MAGAZINE Y AHORRATE UN 20%





11 números por 45 euros

Nombre ____________ Apellidos ____________ CIF ____________

Dirección ____________ C.P. ____________

Localidad ____________ Provincia ____________ Teléfono ____________ e-mail ____________

Forma de Pago:

- ◯ Talón nominativo a: Publicaciones Informáticas MKM
- ◯ Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Banco/Caja de Ahorros:

Dirección ____________ C.P. ____________ Provincia ____________ Localidad ____________

Datos Bancarios
(Sírvase rellenar todas las casillas)

Nº ☐☐☐☐ (Clave del banco) ☐☐☐☐ (Agencia) ☐☐ (DC) ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ (nº de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta ____________

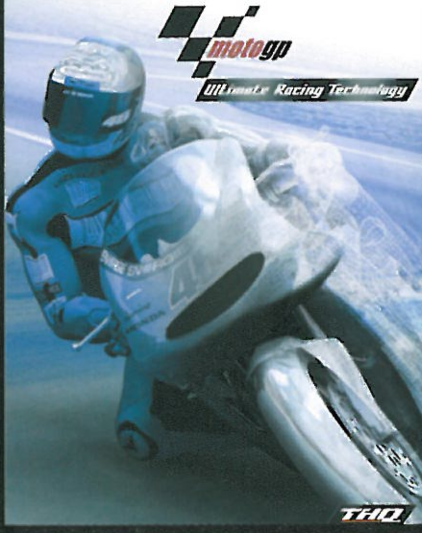
Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esa entidad los efectos que les sean presentados para su cobro por Publicaciones Informáticas MKM

____________ (Población), a ____________ (Fecha) de ____________ (Mes) de 200 ☐

(Firma del titular)

Gana uno de los cinco juegos

MOTO GP







... y gana también un pack de 5 pósters y 5 pegatinas

¿Cómo se llama el piloto que sale en la portada del juego MOTO GP?



Remitenos tu respuesta por Fax: 91 633 25 64 o por correo electrónico: xbm@mkm-pi.com

NOMBRE: ____________

DIRECCIÓN: ____________

POBLACIÓN: ____________

C.P.: ____________

TELÉFONO: ____________

E-MAIL: ____________

RESPUESTA: ____________



La pregunta

¿Funcionan bien los modchips o son una farsa?

Antes de responder a esta pregunta, debemos mostrar que nuestra postura ante la piratería es muy clara. La rechazamos de plano. Rechazamos que se manipule la videoconsola y rechazamos que se copien los juegos. Dicho esto, debemos decir que sí, desgraciada o afortunadamente (según se mire) los modchips funcionan y permiten la copia indiscriminada de juegos. Además muchos grupos de usuarios de Xbox están desarrollando aplicaciones suplementarias para aprovechar las cualidades de la consola tales como reproductores de DivX (formato de video digital). Lejos de quedarse aquí, parece que son muchos los usuarios que, viendo los precios estratosféricos que se habían puesto a estos modchips, se han arriesgado a construir sus propios modelos de chip basándose en informaciones, fotolitos, esquemas y demás argucias encontradas en la red (¡estos foros son una bomba de relojería!) con lo que se ha rebajado la cosa hasta pagar poco más de 12 euros por el "chip" y algunos metros de cable.

El planteamiento es claro por parte de las distribuidoras: en cuanto los juegos dejen de ser rentables en un plataforma, se retirarán del mercado. ¿Recuerdan ustedes el triste episodio de DreamCast? Pues puede que nos encontremos en un punto de partida parecido.

Respondiendo a
Francisco Sánchez Mira (Sabadell)



CONCURSO

La verdad es que nos da mucha cosa eliminar a gente porque no hayan contestado exactamente a lo que preguntábamos por lo que hemos metido a todo el mundo en el sorteo. Había que decir los juegos a los que se podía jugar... pedíamos TODOS, pero como sabemos que es difícil tener esa información, pues hemos aceptado otras respuestas. Seguid concursando.

Ganadores del concurso Guillemot

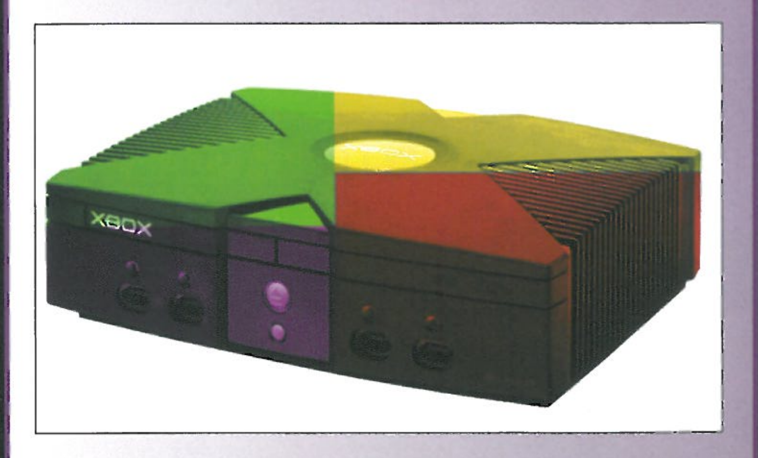
Chema López (Murcia)
Nacho Fernández Sánchez (Madrid)
Roberto Herrero (Getafe)
Tony Vázquez (Huelva)
Javier Fernández Villacañas
José Ignacio Reyes Brito (Madrid)
Jorge Gallego (Madrid)
Miquel Rodriguez Estany (Montcada i Reixac)
Zigor Manazal Martos (Basauri)
Leticia Carreira Campo (Madrid)

La pregunta

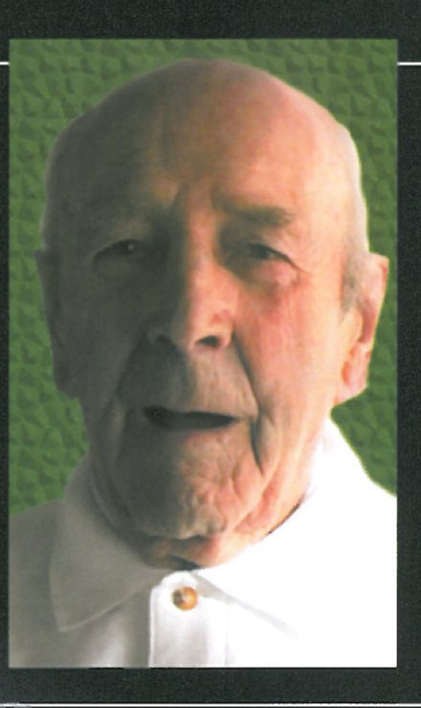
¿Van a sacar Xbox de distintos colores?

Hemos navegado por la red y la verdad es que hemos llegado a encontrar cosas de este tipo. Se ha llegado a decir que para Navidad, Microsoft estaba preparando un remesa de consolas Xbox de diversos colores. Pero hemos acudido a la versión oficial y nos han dicho que de esto no hay nada, ni seguro, ni poco fiable, absolutamente nada. Lo que sí podemos decir es que en la versión americana de la revista oficial de Xbox (mucho mmás completa que la versión española) se incluía un reportaje en el que invitaban a pintar tu consola y personalizarla. La cuestión es que si abres la caja... pierdes la garantía.

Respondiendo a
Pedro Miravella (Cáceres)



El Agüelo te requiere para que le ayudes a hacer su sección por que el tiene mucho trabajo intentando boicotear las gamecubes que se encuentra en su camino y además está rezando al San Rafael para que Se vendan más XBOX en España...



Y AHORA...

LAS PREGUNTAS MÁS INGENIOSAS TIENEN PREMIO

Puedes llevarte un cable de Logic 3 totalmente gratis si nos mandas una pregunta al correo electrónico xbm@mkm-pi.com, al fax 91 633 2564 o a la Avda. del Generalísimo, 14 2º B Boadilla del Monte - 28660- Madrid. Si tu carta sale publicada, espera un cable de Logic 3 y tus videojuegos ganarán en calidad visual.



La pregunta

¿Cuándo funcionará el servicio de juego online de Xbox?

Lo primero que tenemos que decir de este servicio es que desde el pasado E3 de Los Ángeles se sabe su nombre definitivo y, como se venía especulando se llamará Xbox Live. Microsoft piensa que este servicio podrá estar disponible en otoño en todo el mundo, es decir, en Norteamérica, Europa y Japón. E incluso para los americanos las noticias son mucho mejores, porque desde este verano se empezarán a hacer las primeras pruebas por lo que los testers (que son muchos en este servicio) afortunados podrán disfrutar de su consola online durante estas vacaciones.

En España se anuncia que, como en el resto de Europa, se pueda tener acceso a este servicio para otoño (¡ya será finales de otoño!), pero lo que es casi seguro es que para Navidades podremos tomarnos el turrón, frente a la consola y jugando con esa familia que tenemos todos en Galicia. Pero el anuncio del E3 no se quedó sólo en esto sino que aportó algunos datos más sobre el servicio Xbox Live. Se confirmó el empleo de reconocimiento de voz y la utilización del Xbox Communicator para llevar a cabo las acciones de comunicación con amigos, con la máquina y con el propio juego.

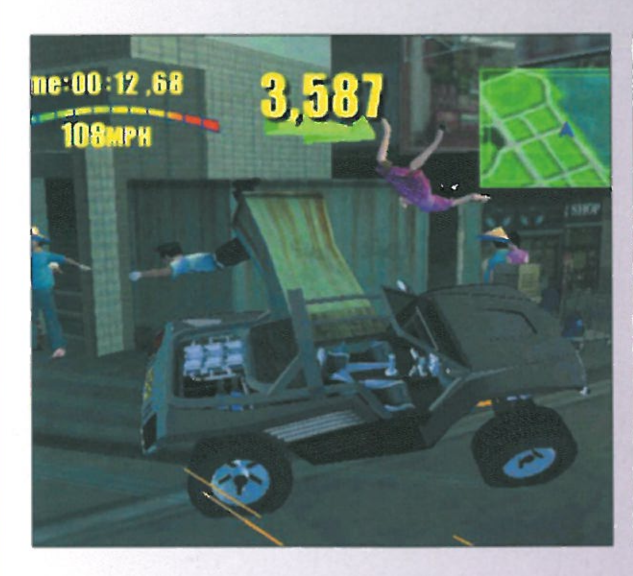
La empresa que se ha encargado de desarrollar el sistema de reconocimiento de voz ha sido Fonix y la gente de Microsoft ha quedado muy satisfecha con el resultado.

De tal envergadura es el proyecto de Microsoft con este servicio que ya hay 60 empresas trabajando en juegos que sean soportados sobre la red de banda ancha Xbox Live. ¿Algún adelanto? Pues ahí va eso: "Shaun Palmer's Pro Snowboarder 2" de Activision, "Tom Clancy´s Ghost Recon", "Tom Clancy´s Rainbow Six Ravenshield" y "XIII" de Ubi Soft y "SEGA Sports NFL 2K3", "SEGA Sports NBA 2K3" y "Phantasy Star Online" de SEGA.

Y mientras la gente de Square comiéndose el coco para poder hacer que funcione algún juego online para la PlayStation 2... ¡pobrecillos!

Respondiendo a
Julio García Bernabé (Madrid)

Wreckless en PS2... ¡vaya joya!





No creo que tengamos que comentar para nada estas fotos. Lo que resulta evidente son las cualidades de las supuestas dos mejores consolas del mercado. Al decir verdad nosotros creemos que sólo una de estas consolas merece ser tratada como de nueva generación... y es la que lleva un par de X en el nombre. Wreckless era uno de los mejores juegos gráficamente para Xbox y ahora nos da pena cuando lo vemos sobre la consola de SONY... En fin, reiremos por no llorar.

Novedades Pleisteision



¡Al fin! la gente de Pleisteision ha cumplido su palabra. Hace cosa de año y medio anunciaron que con PS2 llegaría el juego online y para ello necesitarían un módem... pues bien... ¡ya lo tenemos aquí!

Y no es el prototipo, ni un modelo experimental. Se trata de modelo retail que se comercializará... de hecho te lo podrás llevar a casa ¡PEDALEANDO!

Cuanto más pedalees, mayor será tu ancho de banda y más ráido irá la transferencia de datos sobre la red... ¿no es todo un detalle de PS2?

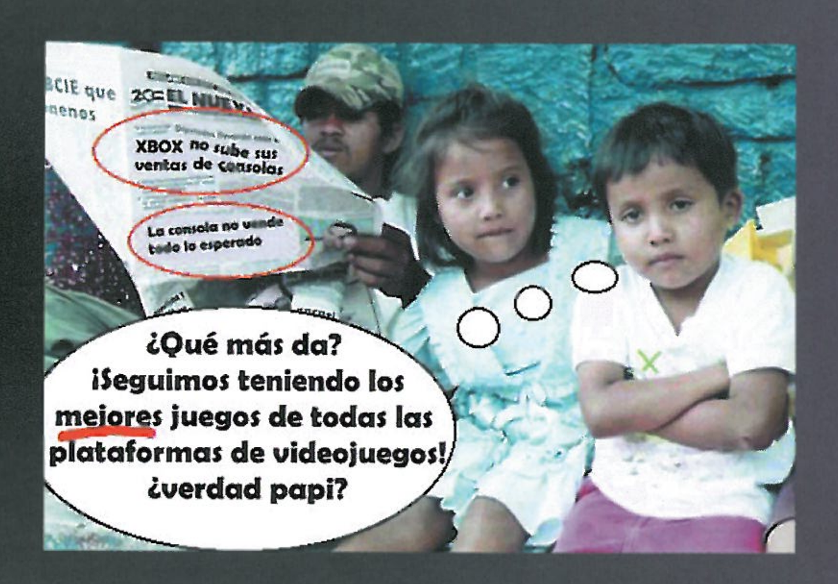






Realismo Xbox

Parece ser que algunas de las tecnologías de Xbox para conseguir juegos más realistas... son demasiado REALES



Que la Xbox no se vende
ya lo sabe hasta el Papa

Ni en Europa, ni en Japón
a nadie ya se le escapa.

Pero Xbox tiene algo
que no tienen los demás,

tiene HALO, Project Gotham,
Gun Valkyrie... muchos más.

Ya son cientos los juegos
que salen para la consola

pero lo más de lo más
es Xbox Live ¡cómo mola!

Y EN EL NÚMERO DE SEPTIEMBRE...

XBOX LIVE!

Todos los secretos de la plataforma online que está preparando la gente de Xbox.

Con entrevista exclusiva a Sandy Duncan

DUALITY

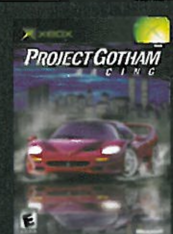
Entrevistamos a los creadores de este esperadísimo título

Review a fondo de HUNTER: THE RECKONING



Titulo: HALO
Desarrollador: Bungie Studios
Distribuidora: Microsoft
Precio: 69,95

NOTA XBM: 9,3



Titulo: Project Gotham Racing
Desarrollador: Bizarre Creations
Distribuidora: Microsoft
Precio: 69,95

NOTA XBM: 8,1



Titulo: Gun Valkyrie
Desarrollador: Sega
Distribuidora: Infogrames
Precio: 59,95

NOTA XBM: 8,0



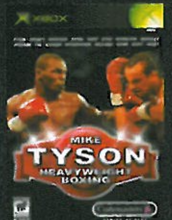
Titulo: Dead or Alive 3
Desarrollador: Team Ninja
Distribuidora: Temco
Precio: 69,95

NOTA XBM: 9,1



Titulo: Oddworld Munch´s Odysee
Desarrollador: Oddworld Inhabitans
Distribuidora: Microsoft
Precio: 69,95

NOTA XBM: 8,2



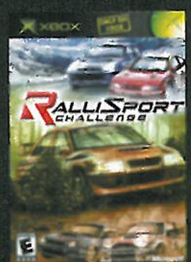
Titulo: Mike Tyson Heavyweight
Desarrollador: Atomic Planet
Distribuidora: Codemasters
Precio: 69,95

NOTA XBM: 7,2



Titulo: Amped Freestyle Snowboarding
Desarrollador: Microsoft
Distribuidora: Microsoft
Precio: 69,95

NOTA XBM: 7,5



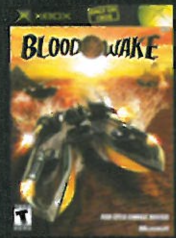
Titulo: RalliSport Challenge
Desarrollador: Digital Illusions
Distribuidora: Microsoft
Precio: 59,95

NOTA XBM: 7,9



Titulo: Legends of Wrestling
Desarrollador: Acclaim
Distribuidora: Acclaim
Precio: 64,95

NOTA XBM: 4,7



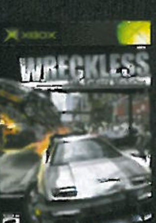
Titulo: Blood Wake
Desarrollador: Stormfront Studios
Distribuidora: Microsoft
Precio: 69,95

NOTA XBM: 7,1



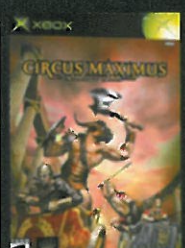
Titulo: Jet Set Radio Future
Desarrollador: Sega
Distribuidora: Infogrames
Precio: 69,95

NOTA XBM: 9,0



Titulo: Wreckless
Desarrollador: Activision
Distribuidora: Proein
Precio: 69,95

NOTA XBM: 7,3



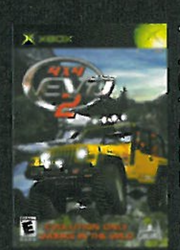
Titulo: Circus Maximus
Desarrollador: Kodiak Interactive
Distribuidora: Proein
Precio: 69,95

NOTA XBM: 7,2



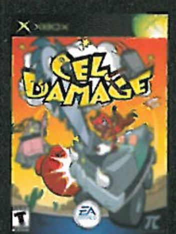
Titulo: Test Drive Overdrive
Desarrollador: Pitbull Syndicate
Distribuidora: Infogrames
Precio: 69,95

NOTA XBM: 6,0



Titulo: 4x4 Evo 2
Desarrollador: Terminal Reality
Distribuidora: Proein
Precio: 69,95

NOTA XBM: 4,6



Titulo: Cel Damage
Desarrollador: EA
Distribuidora: EA
Precio: 69,95

NOTA XBM: 6,5



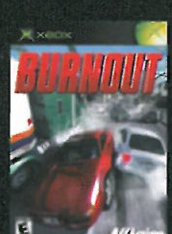
Titulo: Blood Omen 2
Desarrollador: Cristal Dinamics
Distribuidora: Proein
Precio: 69,95

NOTA XBM: 7,2



Titulo: Championship Manager
Desarrollador: Sports Interactive
Distribuidora: Proein
Precio: 69,95

NOTA XBM: 7,4



Titulo: BurnOut
Desarrollador: Criterion Games
Distribuidora: Acclaim
Precio: 69,95

NOTA XBM: 7,8



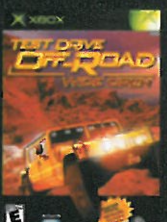
Titulo: New Legends
Desarrollador: Infinite Machine
Distribuidora: Proein
Precio: 69,95

NOTA XBM: 8,0



Titulo: Red Card Soccer
Desarrollador: Midway
Distribuidora: Virgin
Precio: 69,95

NOTA XBM: 7,8



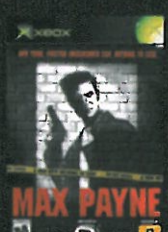
Titulo: TD Offroad: Wide Open
Desarrollador: Angel Studios
Distribuidora: Infogrames
Precio: 69,95

NOTA XBM: 5,0



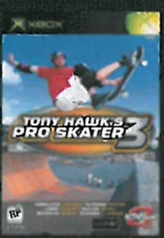
Titulo: Spy Hunter
Desarrollador: Midway
Distribuidora: Virgin
Precio: 69,95

NOTA XBM: 7,6



Titulo: Max Payne
Desarrollador: Remedy Entertainmet
Distribuidora: Proein
Precio: 60

NOTA XBM: 8,7



Titulo: Tony Hawk´s Pro Skater 3
Desarrollador: Neversoft-Activision
Distribuidora: Proein
Precio: 69,95

NOTA XBM: 8,9



Titulo: Mundial FIFA 2002
Desarrollador: EA Sports
Distribuidora: EA
Precio: 69,95

NOTA XBM: 7,4



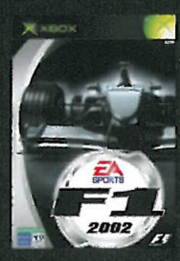
Titulo: Spider-Man
Desarrollador: Activision
Distribuidora: Proein
Precio: 72,95

NOTA XBM: 8,5



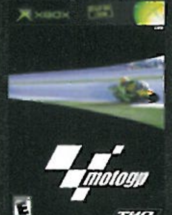
Titulo: MX 2002
Desarrollador: THQ
Distribuidora: Proein
Precio: 69,95

NOTA XBM: 6,5



Titulo: F1 2002
Desarrollador: EA Sports
Distribuidora: EA Sports
Precio: 69,95

NOTA XBM: 8,6



Titulo: Moto GP
Desarrollador: THQ
Distribuidora: Proein
Precio: 69,95

NOTA XBM: 7,9



Promesas y desaciertos del juego on-line



En los últimos meses estamos asistiendo a decenas de declaraciones por parte de la industria de los videojuegos sobre el presente y el futuro del juego online, pero no todas son del mismo signo. Parece que a unos les entran las prisas, otros trabajan a su aire y otros se declaran detractores de la revolucionaria experiencia y tildan al resto de "locos". Y es que todavía, a estas alturas de la película, hay quien afirma que no ve ningún futuro en los videojuegos online, que no hay mercado suficiente y que no ofrece demasiados alicientes. ¡Pero Dios mío!, ¡quién no quiera probar Halo, Unreal Championship o Knigths of the Old Republic, entre otros títulos, conectados a la red que tire la primera piedra! Pero peor son los que declaran que no es posible jugar online con los medios actuales. Esta gente no ha debido probar la impagable experiencia de jugar a Quake III o a Phantasy Star Online con el sencillo módem de Dreamcast. Pero vamos al grano: como muestra, un botón. Es importante destacar las diferentes políticas que están empleando Sony, Nintendo y Microsoft para afrontar esta cuestión. Si nos atenemos a la cronología destacaremos la aparición de Playstation 2 como la primera gran consola de nueva generación, "perfectamente equipada para soportar el futuro juego online" o, al menos, eso se hartaron de pregonar los responsables de Sony. Actualmente, casi dos años después de ser lanzada, parece que no tiene forma humana de funcionar en red. Si no, que se lo pregunten a los componentes de Square a quien Sony les ha lanzado el "marrón" de crear el primer juego que funcione online en su máquina. Deben estar a punto de suicidarse en masa. Muchas promesas y pocos resultados se auguran en PS2. En segundo lugar hablaremos de GameCube. Desde las filas de Nintendo se echaron pestes sobre el juego online, si bien se habilitó en el "cubito" un puerto para añadirle un módem en un futuro lejano, por "el qué dirán". Ahora, inmediatamente después de su lanzamiento, anuncian la inminente aparición de este dudoso y caro periférico y el desarrollo de varios juegos online, pero eso sí, de terceras compañías. Nintendo no desarrollará ningún juego online hasta dentro de tres o cuatro años, porque no creen en esta forma de juego y, de momento, no le ven ningún futuro. Es decir: no lo apoyan, por lo que, ¿puedes fiarte del buen funcionamiento de su plataforma? Por último, sobre Xbox, poco que decir: una consola que funciona online desde el día de su lanzamiento, sin necesidad de un aparato adicional (que se lo digan a los cientos de usuarios que ya juegan a Halo, Tony Hawk´s 2x (o 3), Nascar o Moto GP conectándose a XB Connect); los revolucionarios servidores Xbox Live que funcionarán este verano en USA y en Noviembre en Europa; las decenas de acuerdos con proveedores de servicios de Internet en cada país; y la gran producción de juegos online por parte de Microsoft y decenas de terceras empresa...

¿Cuál de las tres posturas te parece más seria y fiable? Tú decides.

VERSUS

Nos quejábamos de que Xbox no contaba con un personaje característico y lleno de personalidad para llegar a ser una estrella de nuestra plataforma. ¿No querías sopa?, pues toma dos cazos. Del E3 nos hemos traído a cuatro aspirantes a carismáticas estrellas de Xbox (tres de ellos exclusivos en nuestra querida consola). Te presentamos a Blinx, Tork, Kat y Vexx, cuatro personajes que luchan aquí por ser los más populares. ¿Con cuál té quedas? (la respuesta a xbm@mkm-pi.com)



En el Versus anterior: Los luchadores de Dead or Alive 3 les dieron una paliza a los chicos de Operación Triunfo. Acaso no os disteis cuenta de que la cantante de Letonia, que barrió a Rosa de Eurovisión, era Tina disfrazada.



El Nº1 americano











